

GALL FORCE MOOK

ガールフォース
GALLFORCE MOOK

THE FIGHTING GALLANT GIRLS



1986年8月15日第1刷発行
1986年9月15日第2刷発行
発行所 株式会社ムービック©1986
〒111 東京都豊島区池袋2-953 小林興産ビル1階
Tel. 03(3)8211222
発行部 豊島 豊

発行 株式会社ムービック
定価 1200円

ISBN4-943966-02-0 C0274 ¥1200円

СЕРИЯ «СОВЕТСКИЕ
ДЕТИ» № 1000
ВНЕШНЕКОСМИЧЕСКАЯ
ПРОГРАММА «СОВЕТСКИЕ ДЕТИ»
АВТОГРАФИЧЕСКАЯ КНИЖКА
С ИЛЛЮСТРАЦИЯМИ ИЛИСТРАТОРА
ИРИНЫ СЕРГЕЕВНЫ
СЕРГЕЕВОЙ





CONTENTS

Cover Illustration.....BY 園田健一

Original Illustration.....BY 園田健一... 3

BY 柿沼秀樹... 6

BY 北島信幸... 9

BY 田中正弘...73

Film & story.....10

Exposition▶ 作品裏解説書 BY 柿沼秀樹 42

Original Plan▶ 少女について.....50

Interview▶ (原作・メカニックデザイン) 柿沼秀樹...52

(脚本) 富田祐弘...54

(キャラクターデザイン) 園田健一...56

(監督) 秋山勝仁...58

(S F 考証) 松崎健一...60

(演出) 八谷賢一...62

五月女有作...63

(作画監督) 北島信幸...64

田中正弘...65

(美術監督) 東 潤一...66

(撮影監督) 新井隆文...67

(音楽プロデューサー) 長崎隆男...68

(アシスタントデザイン) 夢野レイ...69

川村万梨阿... 松井菜穂子...70

原 えりこ... 鶴 ひろみ

山本百合子... 富沢美智江

遠辺菜生子

Design & picture..... 74

Seminar▶ SURVIVAL GAME MANUAL.... 89

STAR FRONT GALL FORCE..... 96

BOTSU COLLECTION.....102

Staff & cast List.....105

STAFF & CAST LIST

■スタッフ

●原作..... 柿沼秀樹

●企画..... 園田健一

●原作・メカニックデザイン..... 柿沼秀樹

●プロデューサー..... 長崎隆男

●脚本..... 富田祐弘

●音楽..... 長崎隆男

●SF考証..... 松崎健一

●キャラクター・デザイン..... 園田健一

●アシスタント・デザイン..... 夢野レイ

●作画監督..... 北島信幸

●美術監督..... 東 潤一

●撮影監督..... 新井隆文

●演出..... 八谷賢一

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●撮影..... 新井隆文

●演出..... 八谷賢一

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

●演出補佐..... 五月女有作

■キャスト

●声優..... 川村万梨阿

●声優..... 松井菜穂子

●声優..... 原 えりこ

●声優..... 鶴 ひろみ

●声優..... 山本百合子

●声優..... 富沢美智江

●声優..... 遠辺菜生子

●声優..... 遠辺菜生子

●声優..... 遠辺菜生子

●声優..... 遠辺菜生子

●声優..... 遠辺菜生子

●声優..... 遠辺菜生子

●声優..... 遠辺菜生子

●声優..... 遠辺菜生子

●声優..... 遠辺菜生子

●声優..... 遠辺菜生子

●声優..... 遠辺菜生子

●声優..... 遠辺菜生子

●声優..... 遠辺菜生子

●声優..... 遠辺菜生子

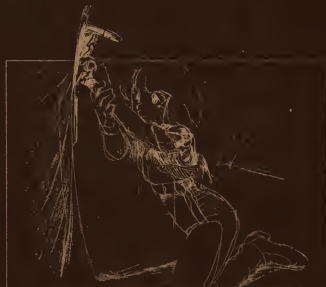
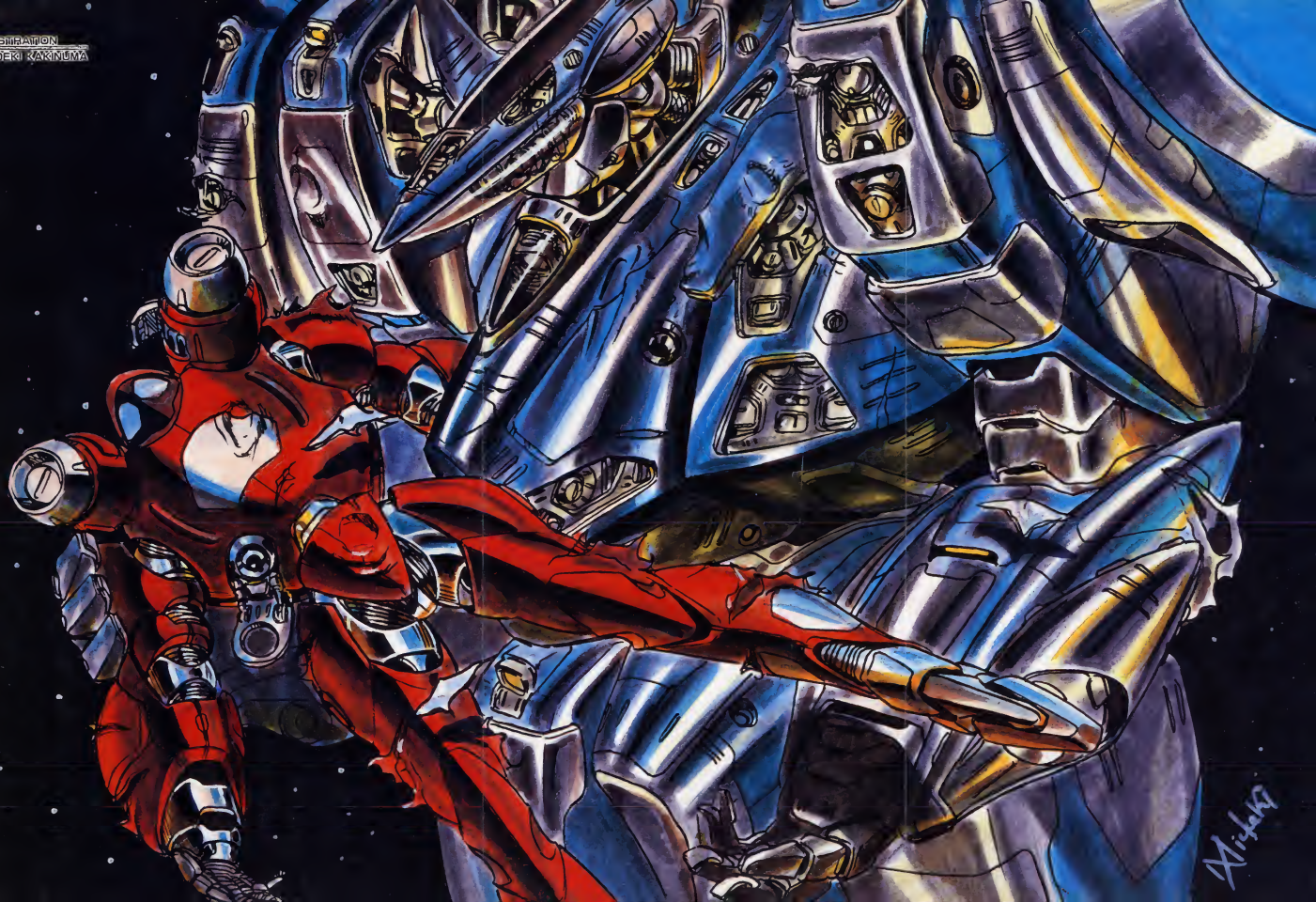




ILLUSTRATION
BY HIDEKI KAKIMURA



Hideki



GALL FORCE

Illustration © NOBUYUKI KITAJIMA



PROLOGUE

絶え無い二大種族の 闘争。新天地の攻防。

無辺の宇宙に存在する二大種族。単一形態の「ソルノイド」と不定形態の「パラノイド」。種の起源を遡る両種族は宇宙世紀の紀元より絶え無く闘争を繰り返していた。

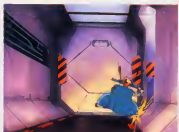
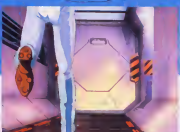
「ソルノイド」はテリトリーの拡大の為に「感應活性化計画」を実行した。その第15期計画で第白龍系、感應テイラーの衛星カオスは生きる崖に迫られる。感應活性化技術の運れる「パラノイド」は武力により「新天地」を奪取すべく大艦隊を遠征させた。そして「ソルノイド」も新たな歴史をもたらす「新天地」を防衛すべく大艦隊を遠征させる。

一辺の宇宙空間に多数の戦艦が集結する。その全戦艦が一斉にウェボン・ベイを開いた。多数の光束、無数の光球が宇宙空間に拡がる。戦闘が始まった。ソルノイド宇宙進撃軍第29艦隊第15師団所属巡恒艦スター・リーフの第一艦橋では、艦長が旗艦アコンカグヤに突出したまま戦闘状態になった為に副艦長のエルザが艦を指揮していた。非常警報音の響く艦内通路を慌しく走る戦闘員。敵軍戦艦の放つ光子弾が破弾。多くの乗員が宇宙空間に散る。次々と爆発する友軍戦艦。判然としない戦況に活路を開く為にアコンカグヤは敵軍旗艦ロオングに総攻撃を決定する。事態を察したエルザは直ちに光速航行を決定して全乗員を艦橋に召集した。しかし、集まった乗員は第一艦橋乗員のラビィ、パテス、ラミィ、ポニーの他にまやティと噂する母艦を失い損傷した戦艦艦バルサムでたまたま乗艦した突撃隊のルフィーの七人だけだった。戦闘空域の光球が巨大に広がった瞬間にスター・リーフは光速圏に突入する。

艦内の時間が刻々と進んだ。突然と艦長が襲い、スター・リーフは光速航行用機関と連動する重圧消去装置が故障して光速圏から離脱してしまふ。計算外の加速で友軍艦隊より遠く前方に離脱するが、衛星カオスはまだまだ遠い。重圧消去装置を修復しなければ光速航行は不可能、衛星カオスの防衛も不可能である。しかし、重圧消去装置室へ進む艦内通路は放電で阻まれていた。艦外、宇宙空間を通り重圧消去装置室に入る以外に方法は無い。その途中、ポニーは宇宙空間に放り出されてしまふ。恐怖に叫ぶポニーをバティが捕える。



「勇敢なるソルノイドの戦士たちよ、
カオスへ向え、新たなる歴史を
もたらす新天地へ。」

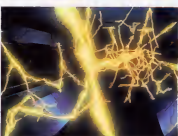
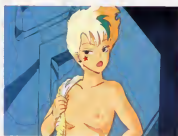
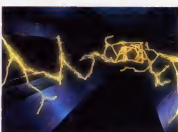
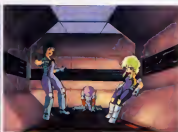




戦闘が始まった。「どうする、エルザ。艦長はアコンカグヤに行ったきりよ。」「とにかく戦闘機隊を派遣させて。ラムミの舌足らずの艦内通信で次々と艦載戦闘機ステイムが発艦する。『進路 113 に敵艦出現。』「緊急回避。」下舷後部被弾、左舷前部被弾。『コンピュータ「OX-11」がコード〇を発令しているわ。状態が凄よ。』コンタクト・ルームに向かうボニー。薄暗い室内に明滅する計器類。「あなたは…。」その前に坐るキャティが振り向く。戦闘空域を損傷した突撃隊専用戦闘機ブランチが飛び、「ちきしょう、もうアウトかよ。」照準が巡恒艦スター・リーフに固定される。「ああ、入って来ちゃう。」勢い余って艦載戦闘機バインを次々と破壊する。「艦載を許可した覚えは無いわよ。」「うるせえ、俺の母艦はやられちまったんだ。」全モニターに艦隊総司令官が映る。「勇敢なるソルノイドの戦士たちよ、カオスへ向え。新たな歴史をもたらす新天地へ。」全乗員七人を乗せたスター・リーフは光速圏に突入した。



「よし、非常警報音の響く艦内通過口で緊急消去装置が作動してないわ。ラビィが状況を説明する。「最悪。」俺、降りて後から押そうか。」ふざけるルフィー。「いいアイデアね、頑張ってね。」……。」宇宙服を着るラビィ、パティ、ルフィー、ラミィ。「おい、早くしろ。」「ポニー、急いデ。」震えながら走るポニー。ワイヤーが宇宙空間に張りめぐらされ、ルフィーがフックを掴み進む。「次はポニーよ。さあ、大丈夫よ。」ラビィの声に意を強くして、進む。艦内的小爆発でワイヤーが振れた。「さやああ。」宇宙空間に放り出されるポニー。「ポニー。プースターをつけなさい。」調整が上手く出来ない。遠くへ飛ばされるポニー。「さやああ。」あのバカあ。「お願い、止まってえ。」後を追うパティがポニーを捕える。「離れないで。大丈夫。落ち着くのよ。」重圧消去装置室の艦外屏に着いたルフィーがワイヤーガンを撃って、捕捉する。「ふう。」ラビィとラミィが顔を見合わせ一息つく。重圧消去装置室に向かう。





エルザ

UZA



21才。巡恒艦スター・リーフの副艦長として、旗艦に出向している艦長の代任を務める。パラノイド艦隊と激しい戦闘状態の中で冷静に的確に艦内を指揮する。モンスターに“接点”を植え付けられるが、拒絶して死亡する。





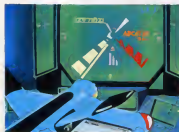
O・キャンセラー

重圧消去装置の故障、 謎の化物の襲撃。

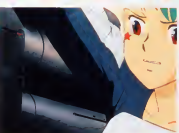
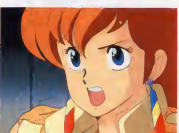
更に危機が迫る。巡恒艦スター・リーフを
追跡するように現れたパラノイド艦隊艦隊から
戦艦メカドローンが次々と発艦して、襲撃
する。非常警報音の響く重圧消去装置室に緊
迫した空気が漂う。修復に要する時間は十数
分。機能修復後に望める出力は1/4。その為
光速圏突入は一度だけ。敵軍戦艦艦隊の迎撃
に向かうラビィとルフィー。エルザの指令を
無視して単身、艦載戦闘機バルサムで出撃し
ようとするルフィーの態度がラビィの非難を
誘った。危機を目前に言い争う二人。厳しい
表情でルフィーは出撃する。ルフィーを追い、
ラビィも出撃した。そして、対艦戦闘機兵
ロンティも無人で出撃する。索敵照準が敵影
を捕えて、撃つ。ドローンの追撃をかわして
反撃する。また追撃。損傷したルフィー機の
操縦席からストラグル・スーツが射出されて、
ルフィーはドローンの機群へ突込む。光速航
行の砂読みが始まった。帰艦するラビィ機。
ルフィーが戻らない。スター・リーフが光速
圏に突入した後の、静寂な宇宙空間にルフィー
のストラグル・スーツが漂う。

回想、悲哀の時間も与えないように、艦内
に非常警報音が響く。動力が断たれている艦
内通路の壁に、突き挿さった敵戦艦軍の強襲
用ボットが艦内への侵入者を疑わせた。艦
内を捜索するエルザとラビィ、ポニーとキャ
ティ、パティとラミィ。第一艦橋のモニター
に映る艦内図が各回の報告に合わせて明滅す
る。緊迫した艦内の空気が突然と霞かたて、
化物がパティとラミィを襲う。目を刺さる口を
開き、吠える。必死に逃る。エルザとラビィ、
ポニーとキャティが走り果てる。化物が逃な
い。更に艦内を徘徊する、謎の化物を捜索す
る。突然と化物が現れる。化物の液体状の体
内で溺れるエルザ。キャティが叫ぶ。赤い光
球がエルザの下腹部に飛び入り、その瞬間に
仰け反る。エルザはゆっくりと化物の股間か
ら墜ちる。そして、パティが、エルザを医
療室に運び、艦内を徘徊する化物にラビィを
誘った。銃の通じない化物にプラスチックを
投げつけた。照準を定めて、撃つ。青蓮は化物でな
く壁を透して、化物は宇宙空間に吸い込まれ
ていった。数々の疑問と疑念を残してエルザ
は原因不明のままに息を引き取った。



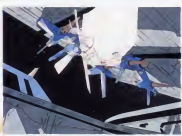
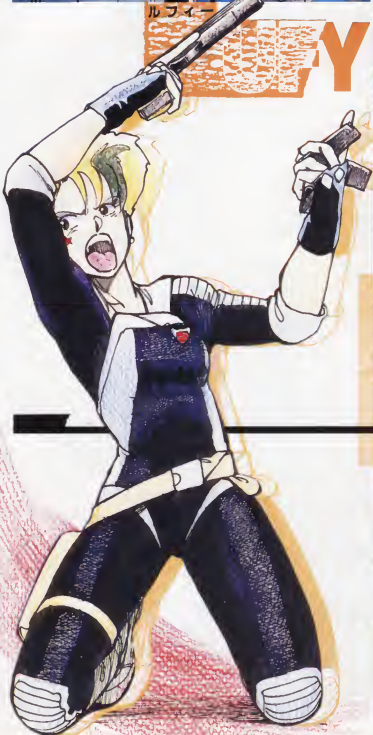


「接点の完成度80.2%、発進可能状態にあります。」「よし、エクスガモス計画を実行に移す。」艦橋タモスから戦闘メカドローンが次々と発進、襲撃する。「敵攻撃機急速接近中、振り返す…。」「敵だっって!? エルザの指令を無視してルフィーは単身で出撃しようとする。ラビィが阻む。「身勝手も迷惑よ。その撃破さだっって…。」「何だって言うんだよ。」「その為に、あなたの身勝手な行動の為に味方の犠牲者がどれだけ出たか分ってるの。」唇を噛み、ルフィーは撃破車を撞んで振り落とす。「欲しけりゃくれてやらあ。」「…ルフィー。」艦載戦闘機バルサムで出撃するルフィー。ラビィも後を追う。「なんてい、俺と一緒に死ぬんじゃねえのか。」「大事なモノ…放つた方がいいの。」「もう、いらねえよ。」対艦戦闘機バルサムも無人で出撃した。「来やがったか…。」「来た…。」素敵照準が敵影を捕えて、撃つ。「へっ、のろいんだよ。」「凄い。よし、私だって。」光子弾をかわして、廻り込む。「はっ、後。」捕えて、撃つ。



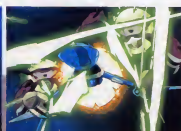
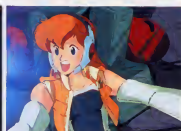
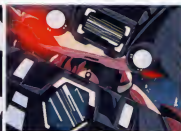
ルフィン

ルフィン

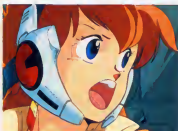
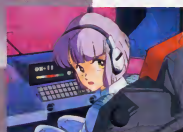


21才。パラノイド艦隊と戦闘で全滅したソルノイド宇宙進撃軍第25艦隊第19師団、突撃隊の生存者。戦闘意欲に満ち溢れた戦歴の勇者。己れのジレンマの中で仲間を守る為に単身でパラノイド親衛艦隊へ戦闘を挑んで、敵る。



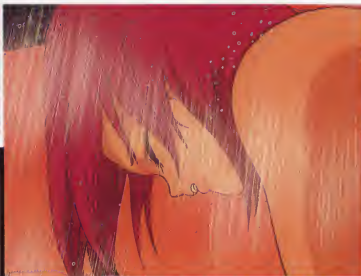


「静かだ、何も聴こえない…。いや、
聴こえる…声だ…あいつらの声。
なんだか、いい気持ちだ…。」



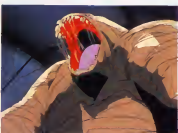
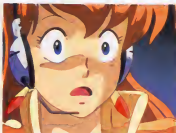
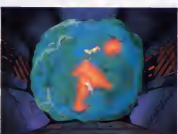


ルフィー機の素敵照率が妙な反応を示す。「真中の野郎、何か抱いてやるが。」その瞬間に二機の戦闘メカドローンが機首を揃んだ。光子弾を発射。光球から脱する損傷したルフィー機。「これまでか。」操縦席からストラグル・スーツが射出される。「ここは守る。早く艦内へ入れ。」「私に構わず、ルフィーこそ戻って。」「うるせえ。戻ったら戻れ。ルフィーは決意して戦闘空域へ突込む。「俺が闘わなくっちゃ、皆んなやられちまう。」損傷したラビイ機が巡迴艦スター・リーフに着艦する。光速航行の秒読みが始まった。「ルフィーは…。」無言のエルガ。光球が外惑を照らす。「だめだわ、やっぱりチャンスは一度だけ。タイミングの変換はできない。」「…ルフィー…。」光速圏に突入するスター・リーフ。静寂な宇宙空間を漂うストラグル・スーツ。「なんだか…いい気持ちだ…。」ルフィーが静かに目を閉じる。独り悲哀の時間^{ソリタリ}に身を委ねるラビイ。再び非情な非常警報音が響く。「見て、非情な第4通路に何かあるの。」





「敵ノ強襲用ポット思ワレマス。」宇宙空間へ脱出したか、或いはすでに他の場所へ移動したか…。顔を男合わせるエルザとラビィ。艦内を搜索する。「ち、ちよつとバティ、あんまり速く歩かないでくれる。」緊張するラミィ。「みんなどう…。突然と化物が現れた。」「み、みんな早く来てえ。」化物は扉の向こう。い、いない。「もお驚いたわよね。バティ。あれは怪物よ怪物。」更に艦内を搜索する。突然と化物が現れて、エルザを襲う。「きゃああ。」化物の液体状の体内で溺れるエルザ。「ゴボゴボ。」ラビィが来る。ビームガン撃つ。「き、さかない。」化物は逃げる。そしてバティが襲われた。「エルザを医療室に連れて行って…。みてなさい。」艦内を徘徊する化物にラビィが挑む。ラビィの撃った弾道は壁を穿して化物を宇宙空間へ吐き出す。「ラビィ、奴らのやろうとしていることが分ったわ。」「え。」「私は…絶対に拒絶する。」「な、何。何のこと。エルザ。」ラミィの叫び声。「エルザあ。」こ、こんなことって。」

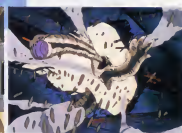




18才。巡恒艦スター・リーフの
 第一艦橋要員。艦や武器などあらゆる
 機械の修理、整備と開発を担当する。
 溫和で明朗な性格が仲間
 の好感を集める。黙り続けるコン
 ピュータ“OX-11”を傷じて問
 い続ける。そして真実を聞きだす。



ANDY





クルー
仲間の死、何故、数々の疑問と疑惑。

エルザの眠る棺が宇宙空間に射出された。数々の疑問と疑惑の残るラビィは不審な言行を繰り返すキャティを詰問する。逃げるキャティを追うラビィ。ポニーもキャティと接触したコンピュータ“OX-11”を詰問する。しかし、キャティの遺跡は艦内通路扉に迷わされて、“OX-11”は僅すのポニーにもその解答を拒んだ。巡恒艦スター・リーフの損傷は増長して、約三百秒後に爆発と計算された。解答を待つ猶予は無い。緊急降下用ベースプロッサムの発艦警報音が響く。崩壊するコンタクト・ルームに独り残り、軌道に詰問するポニーに“OX-11”は解答、真実を告白する。新たな時代の鴉の作戦。プロッサムを脱出させる為、切断されたカタバルトの動力ケーブルを自らの身体で接続するキャティ。発艦するプロッサムを見つめるキャティ。その身体は機械であった。プロッサムの航行用艦橋で号泣するラビィ、パティ、ラミィ。疲れ果て、深く眠る。

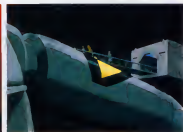
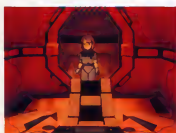
不思議な夢…。夢に現れた不思議な人影…。私を抱く不思議な誘惑…。 — 夢…。

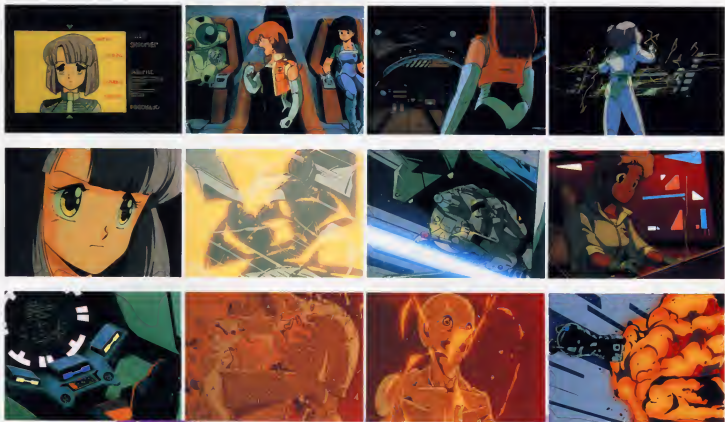
衛星カオスの満天の星空に火球となって降下するプロッサム。夜が白々と明ける。捨命室の外窓の遠くに湖や河が、山が、そして惑星活性化装置が見える。防護体前が完了して、静寂な時間が過ぎた。笑い声と語り声が緊迫感を解す。衛星カオスの上空宇宙空間に現れたパラノイド超高度艦から大気圏突入用カプセルが発艦して、衛星カオスへ降下する。水浴に戯れるラビィ、パティ、ラミィ。突然とパティが腹痛に苦しむ。その向こうの船窓の扉に現れる敵影。逃げるジェット・ブロウガンで地上用戦闘メカフォーレグ・ドローンが追う。何故。パティ機の、パティの腹部を観察するフォーレグ・ドローン。ラミィ機を攻撃するラミィの目前に岩壁が迫る。ラミィが叫ぶ。急上昇する。フォーレグ・ドローンが衝突。攻撃しないままに次々と爆発するフォーレグ・ドローン。何故。パティの脳裡に浮かぶ回想。化物の液体状の体内で濡れるパティの下腹部に赤い光線が飛び込む。衛星カオスの不安定な自然状態を思わせるように激しい大雨が降る。医療制御室のモニターにパティの腹部に宿る細胞体が映る。





「どの部隊にもあなたらしき人物は見当らないわ。不審な言行の多いキャティを詰問するラビィ。何故、この艦に侵入したの?」「平和の為よ…いまはまだ分って貰えないと思うけど。ラビィは逃げるキャティを追う。」「OX-11」、キャティは何故あなたの所へ。」「拒否します。」「OX-11」、お願いよ。」「スター・リーフ全機能ハマモナク制御不可能ナリマス。脱出シナイト危険デス。」緊急降下用ベースプロッサムの発艦警報音が響く。「ボニー。」「ごめんなさい、私は真実が知りたいの。」「コンタクト・ルームに独り残って執拗に詰問する。「あなたに何も教えて貰えないのなら、私は何も信じるものが無くなってしまおう。」「分リマシタ。」ボニーの聞く真実がプロッサムのコンピュータ「エグザノン」に入力される。「カタバルトが故障してるよ。」「カタバルトは私が開けます。」「キャティ。」「…新しい世界はさっさと来てくれる。」切断されたカタバルトの動力ケーブルを自らの身体で接続する。その身体は機械であった。





16才。巡恒艦スター・リーフに
乗艦していた謎の乗員。コンピ
ュータ“OX-11”と接触したり、
乗員の行動を意味も無く記録する。
実は“種族融合計画”の実行を記
録、監視する為にソルノイド親衛
隊が送り込んだアンドロイド。

キヤタ

ATTY

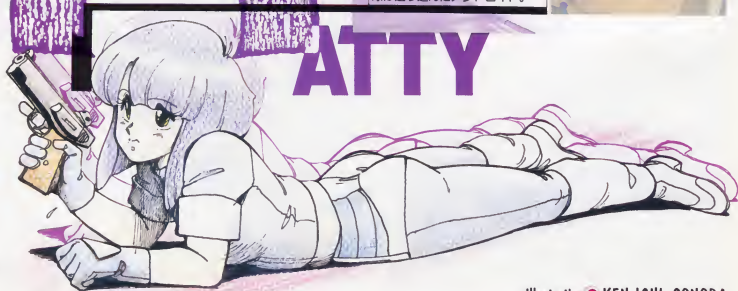
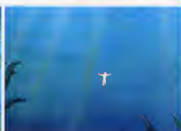
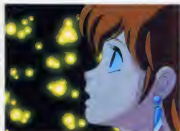


illustration ● KEN-ICHI SONODA

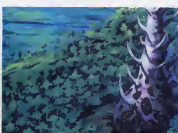
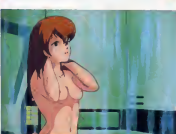


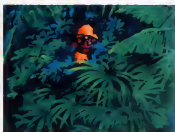
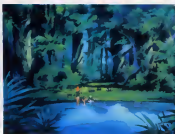
「なんだろう。私、変な夢を見てたの。なんかおかしい奴が出て来てね、私を誘惑するの…。」





「何んだらう。私、妄な夢を見てたの。何かおかしな奴が出て来てね、私を誘惑するの。」不思議そうに話すラミィ。「私もよ。」「やだ、私も一緒よ。」思わず顔を見合わせる。「そのおかしな奴と一緒に居るととっても気持ちいいの。」「もしかしたらパラノイドが私たちを幻覚で洗脳しているのかも知れない。」パティとラミィが笑い呆れる。「P。第1星系、カオステス。衛星カオスの全盤が視界に広がった。」「わあ、キレイ。」緊急降下用ベースプロツサムが衛星カオスに降下する。静寂な夜が明けた。「なんか羞たみたいだね。」「皆んな、死んじやった。」シールド・ジェネレーターの設置作業に忙しいパティとラミィ。「ひええええ。」「ぎゅああああ。」「あなたたち、少しは真面目にやりなさいよ。」ラビィが怒鳴る。「私は休まず作業を続けるわよ。暑くてたまらないわ。ラミィが大きく怒鳴る。「うるさいわね。もっと小さい声でしゃべれないわけ。」ラビィが大きく大きく怒鳴る。失神しているラミィを注意するアイル。



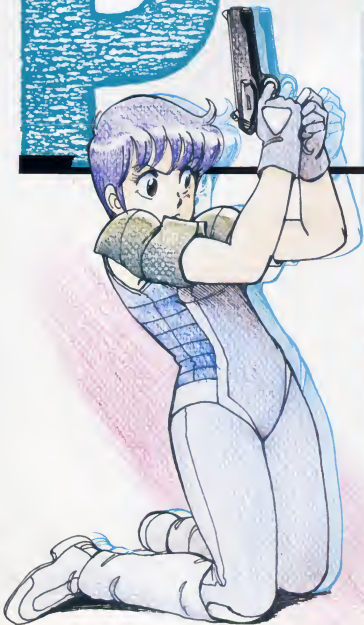


旗艦ダモスから大気圏突入用カプセルが発艦して、降下した。水浴するラビィ、パティ、ラミー。「パティ。この頃、少し変じゃない。」「そんなことないわ。」「どうしたの。」「ちょ、ちょっとお腹が。」アイルが侵入物を反応する。「なんで敷がここに居るワケ。」「エグザノン」がキャッチしてないなんて。ジェット・ブロウガンのレーザー・カノンが次々と地上用戦脚メカフォーレック・ドローンを連発する。「敷ガパティヲ観察シテイタヨウナ気がシマス。」「私を…観察…」倒れるパティ。「接点融合に成功したソルノイドファクターは新たな単一種族へと変化した最初の模様です。」「実験はほぼ成功だな。」「ですが予期した通り融合効果による感情希薄現象が起っており。融合完了時のファクターは恐らく全く感情を持たぬ生命体となるに違いありません。」「…長き戦争の締結には敵ソルノイドと我がパラノイドの間に立つ平和的種族が必要なのだ。その可能性を秘めた第三の種族に感情などをむしる不要の物…」

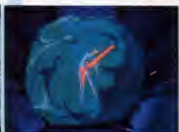


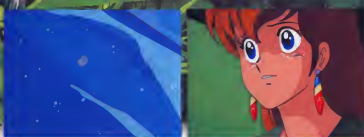


PATTY



17才。巡恒艦スター・リーフの第一艦橋要員。次々と続く作業処理や作戦実行を補助する。未来を見る感性を持ち、故に“接点”を受精する。その感性と少年に対する田性が我が身を呈した最後の戦闘に挑ませる。





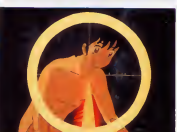
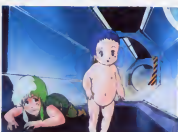
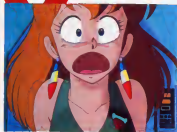
終焉戦争、種族融合計画の全容。新個体。

パティの腹部に宿る細胞体を電子移送装置で搬出する。搬出された細胞体は異常な速度で発育して新個体になる。更に新個体は発育を続けながら医療室を出て、緊急降下用ブースプロッサムを出て行く。ラミィも後を追う。新個体に母性を感じるというパティの言葉を制して、ラビィは武装して新個体を追跡する。照準を定めるラビィ。新個体はパティを模した少年（疑似的新個体）に発育していた。

無限の可能性を秘めた新個体を奪取すべくソルノイド、バラノイド両親衛艦隊は衛星カオスに降下しようとする。敵軍親衛艦隊を阻むようにソルノイド残存艦隊が現れる。友軍親衛艦隊の高攻撃で敵軍親衛艦隊は全滅、損傷した旗艦ダモスは衛星カオスに進行降下した。そして、衛星カオスに降下する友軍艦隊に友軍親衛艦隊が攻撃する。不意の攻撃に友軍艦隊は反撃体勢も整えられないままに全滅した。ラビィはいままでの数々の疑問と謎をコンピュータ「エグザマン」に詰問する。

絶対兵器（星系破壊兵器）によるソルノイド、バラノイド両種族の消滅、両親衛艦隊が実行した「種族融合計画」、無限の可能性を秘めた新個体の発生。降下、離陸した旗艦ダモスの外装が割れ落ちて恐獣兵器ティノサートと化す。

愕然とするラビィ。震えながらマシンガンで構えて、怒り狂うように撃ち続ける。友軍親衛艦隊から発艦して、降下した大気圏突入用カプセルから軽装機兵プランダーが現れて、ティノサートを攻撃する。怒を鎮めしめるラビィ。族悪なる闘争。奪取・宿命。新個体の孵化が無意味と悟ったラビィは鞘を抜く。人工の新天地を破壊して、自らの力で生きづく新天地に。新個体とラミィを救出機2丁に乗載させて、自動脱出装置を起動させるラビィ。パティが無事で帰く。友軍親衛艦隊の放つ無数の光子弾が衛星カオスを撃った。プロッサムから発艦した三機の戦闘艇ブレイカーは戦闘空域に突入する。敵の攻撃をかわす。反撃する。トイルとアイルは悪意活性化装置を起動させる。各所の悪意活性化装置から発したエネルギー・アーチが次々と結合して、衛星カオスを包んだ。赤く燃える火災が族悪なる闘争を一掃した。プロッサムから発艦されたシードは悪意ティラーに墜ち込む。



パティの腹部に宿る細胞体を電子移送装置で抽出する。「エグザン」答えて、パティの体内に侵入していた細胞体は一体何なのか。」
 「種族融合計画ニヨルモノダス。パティハ、ソルノイドニモパラノイドニモ属サナイ無機性性質ノ第三種族ヘト融合サレルハズデシタ。」
 呆然とするラビィ。抽出された細胞体は異常な速度で発育して新個体になる。「私、何度も拒もうとしたの。でも、拒みきれなかった。あの子、何故かとても愛しく感じる。」
 「敵が送り込んだ危険分子かも知れなくてよ。」発育を続けながら緊急降下用ベースブロッサム艦外へ出る新個体をラミィ、ラビィ、パティが追う。「新個体はパラノイド側が擁護することです。」
 「無限の可能性を秘めている新生命体か。ファクター及び新個体を緊急回収する。全艦カオスへ強行突入。」新個体を奪取すべくソルノイド、パラノイド両戦隊は衛星カオスに降下した。「発育途上ニオイデルノイドノ形状ラコピーシタモノト思ワレマス。」新個体はパティを模した少年になる。

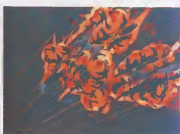


ABBY



19才。巡恒艦スター・リーフの第一艦橋要員。エルゼの補佐役として作業処理や作戦実行などの現場を指揮する。優しく慈しく年下から慕われ年上から頼られる。"種族融合計画"という事実を知り、それによる多大な犠牲に独り悩む。



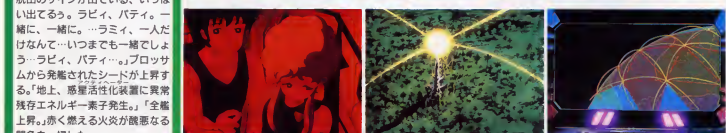
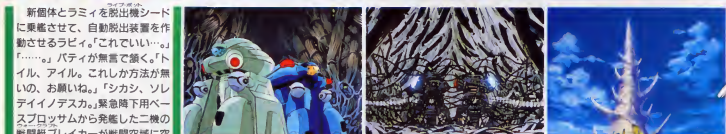
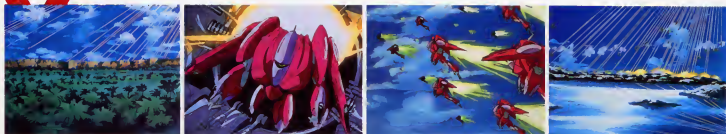


「もしも、無限の可能性を秘めて
いるとしたら、なおさら渡せない、
奴らには。」

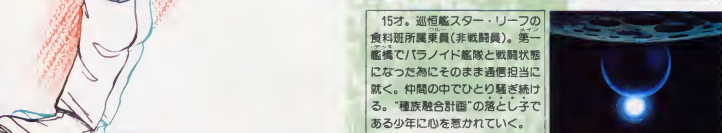
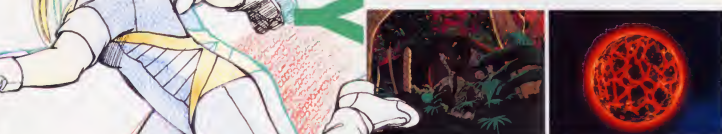
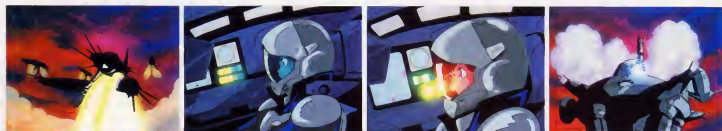




ソルノイド艦隊、親衛艦隊の攻撃で全滅するパラノイド親衛艦隊。そして…「闘っている、アコンカグヤと親衛隊が。」「何かおかしいわ。」「エグザン。」「答えて。」「…知ッテノ通り両者ノ闘イ八果テナイ過去ヨリ続キ、コノ先モ続クデショウ。シカシ、ココニ至ッテ両者ハ恐ルベキ星系破壊兵器ヲ持ツニ至リマシタ。両者ハヤガテ、コレヲ使用ニヨリ宇宙カラ消滅スルデショウ。自ラ未来ナキコトヲ予期シタ高上層部ハ種族融合計画ヲ実行シ、コレニヨリ両者ノ意志ヲ持ツ第三ノ種族ヲ宇宙ニ創造シヨウトシタノデス。パティハ何万トイウ失敗ノ中デ唯一成功シタ融合体トナルハズデシタ…。ラビイの脳裡に蘇えるエルザの死。絶望を越える為ですって、闘うことしか知らぬ軍部ですって…。無限の可能性を秘めているとしたらなおさら選せない、奴らには。」「ラビイはコンピュータ「エグザン」を破壊した。降下した旗艦ダモスは恐獣兵器ディノサートに化す。「誰の手でもない自らの生命に生きづく量産部隊。賭けてみる。」



新個体とラミィを救出機シードに搭載させて、自動脱出装置を作動させるラビィ「これでいい!」「……」バティが無言で「トイレ、アイル。これしか方法が無いの、お願ひね。」「シカシ、ソレティノデスカ。」緊急降下用ベースプロットゥムから発艦した二機の戦闘艇プレイカーが戦闘空域に突入する。ソルノイド戦闘艇隊の放つ無数の光子弾が衛星カオスを焼いた。悪態なる闘争「これで、これでいいんだわ。」トイレとアイルが感應活性化装置を作動させる。各所の感應活性化装置から発したエネルギー・アーチが次々と結合して、衛星カオスを包んだ。「ど、どうしちゃったのかな。ああ、脱出のサインが出ている、いっぱい出てる。ラビィ、バティ。一緒に、一緒に。…ラミィ、一人だけなんていつまでも一緒にしょう。ラビィ、バティ……」プロットゥムから発艦されたシードが上昇する。「地上、感應活性化装置に異常残存エネルギー素子発注。」「全艦上昇。」赤く燃える火炎が該悪なる闘争を一掃した。



15才。巡行艦スター・リーフの食料班所属乗員(非戦闘員)。第一艦橋でバラノイド艦隊と戦闘状態になった海にそのまま過剰担当に就く。仲間のうちひとり騒ぎ続ける。「艦隊融合計画」の海とし子である少年に心を惹かれていく。

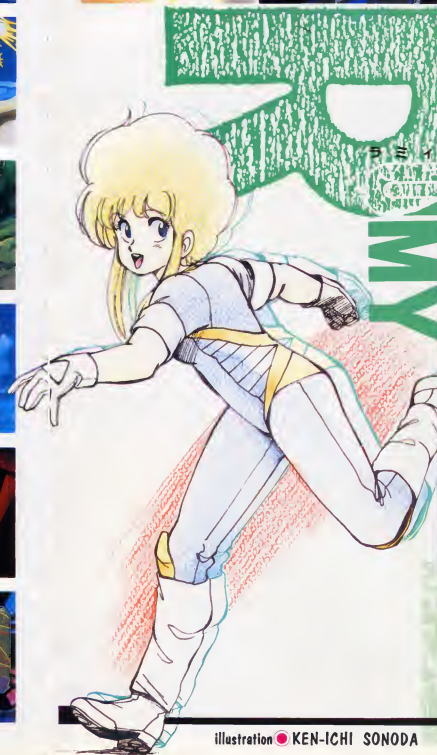


illustration ● KEN-ICHI SONODA



憎悪なる闘争の終焉、 そして…。

E
P
L
O
G
U
E

醜悪なる闘争を一掃した火災は長久の時間を
経て衛星カオスから消えた。

衛星カオスは死の星に化した。ソルノイド
とバラノイド種族の存在の史跡も、戦闘の痕
跡も、全てが赤い炎の中に消滅した。僅かに
新天地と称された星に残る傷跡が両種族の過
去を語っていた。

ソルノイドとバラノイド両親衛隊が実行し
た「種族融合計画」は失敗に終わった。ソル
ノイドとバラノイド両種族は永遠に判り合え
ない存在と改めて認識する結果で終わった。
それが宿命、宿敵であろう。最高司令部は計
画の全容を非難した。結果より、新たなる未
来より、異種族融合の憎悪と戦闘本能がそれ
を許さなかった。親衛隊と参画した最高司令
部の一部は処分されて、全権は正規軍に統括
された。ソルノイドとバラノイド両正規軍は
軍力の強化政策を進める。両種族は来るべき
未来の絶対兵器による終焉戦争で宇宙から消
滅するであろう。

「種族融合計画」の偶発的な成功（失敗）
で発生した新個体（少年）とラミィは自らの
力で生きつく星、惑星ティラーに立ち延びる。
その間には「種族融合計画」の本来の結果で
ない第三種族（新しい種）が誕生するであら
う。

ふたつの種族の終焉かひとつの種族の起源
になる。

SOMETIME, SOMEDAY, IN TOKYO

時間軸を隔てる太陽系、惑星ティラーは人類の
母星になり、その衛星ムーンは人類の、宇宙
の憧憬と未来の新天地の象徴として夜空に輝
く。過去の時代を語るように。

来るべき未来に人類は新しい種となり宇宙
へ跳ぶであろう。

バリエーション思考

新約聖書の最後にある「ヨハネの黙示録」中の「世界最後の日の巻」としての大決戦を、現実と完全に融合させてしまふ思想。種による終局決戦は必ず起こる。敵を要。自らを基の解決と信じる考え。空アルペド

地球にやってきた大電光が、反射によって宇宙へ弾くべく、その勢。

三日月バート・ジャストロフ

元NASA研究員、物理学者。地球上で生命発生から人類が自らの生んだ知的地球と融合し、宇宙へ飛立つまでをとりあげた科学ドキュメント3冊制作は、アメリカで大人気・セラーにもなった。

※「人間の存在を語る為の図解」

作中では「運命の限界」を解し、「電子移送装置」により新身体（新しい魂体）の誕生を確かに表現している。「降天の翼」が生命性を帯びる為にも重要な表現である。

だが、ついに絶対兵器とでも言うべき破壊兵器を持つに至ってしまった。これは、恒星を破壊し、一つの星系自体を粉砕してしまう終焉兵器なのだ。この戦いの行きつくところは、もはや両者ともこの宇宙から消滅する終焉戦争しか残されていないのである。同時に彼らの先端技術を持つてすれば、不毛の星を新天地に創り変えられると言うのに。

この相反する二面を持ちながら、彼らは確実に終焉に向かって戦いをつけている。

主人公達7名を含めたソリノイドの兵士達は、今自分たちが戦っている戦いに勝つことのみが明日への道と信じているし、仇敵/バラノイド達も、そうである。しかし、自分達がおかれた立場、そして運命は、もはや終焉戦争しか無いと知った「親衛隊」は、たとえ終焉戦争で、両者が宇宙から消え去った後でも、自分達の意志を宇宙に残すことの出来るたった一つの方法を見つけたし、実行に移した。

絶対に解り合えない二つの存在と、それを別の方法で超越しようとする手段が、書いて見ればこの作品のテーマとでも言うべきものなのです。スター117とは宇宙の葉…プロッサムは花、目的地カオスとは混沌…。

作品世界観念

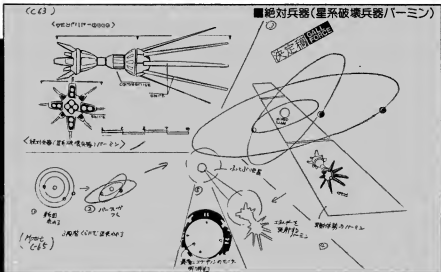
ソリノイドとバラノイドと言うのは、永久に戦いつづける存在…。いつの時代にもなる「2大勢力」と言うヤツである。両者は常に戦いつづけているの

フリーフィング 背景説明

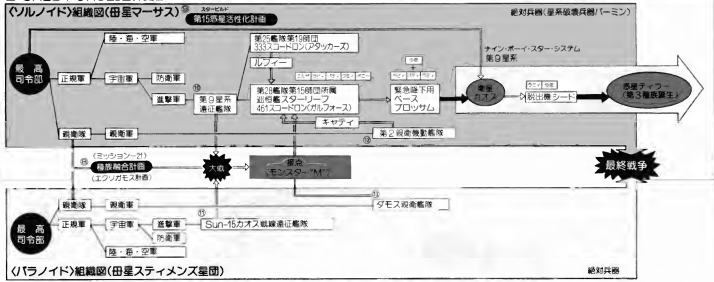
現代は正に「世紀末」である。単に「世紀の代わり目」と言う意味で無いことは、現代を呼吸する若い世代の諸君は、重々お判りであろう。

最近、ある、自称「悲観論者」のエッセイを読んだ。内容は西暦2000年の日本についてであり、その概要は常日ごろの私の思うところに通じ、どうもこの先、次世紀にかけて、面白い見出しが無いと言うのである。

第一には、とにかく2000年までには必ず、確実に大地震が起こるし、二つの超大国の戦いに必ず何らかの形で関与せざるを得ず、結果として大破壊を受ける。たとえ、これら乗りきっても、深刻な人口増加は、如何ともしがたく…と、さんざんあげつらった後でオチがよろしい。いづれにしても、そんなこと私（そのエッセイを書いた本人）は、この世に



■「GALL FORCE」世界史図



結論として大地におちのびた、2つの存在だけが、
全てを知り、新しい種の始まりが、始まろうとして
いるのだ。
白い恒星に照らされる、小さな星で……

神話的表現方法 にたちかえって

現代は、「神話再考の時代」と言われている。映像
伝達を中心とするマスコミュニケーションによる2
次の経験と別とすれば、現代人の実的経験はいたつ
て狭く、感覚は鈍化しきっている。

神話は、運か古より伝えられる超現実的な表現に
よって編まれた神々の物語である。世界中に存在す
る無数の神話たちは、それらがつくられた時代を反
映し、その表現や形容、登場する事象たちは、いつ
れもその構築された時代の人々の自のとどく範囲の
物で表現され形成されている。そのため、前記の様
な状態にある現代人の目にはいずれも未開で幼稚な
段階にある人々によって記された荒唐無稽な物語に
見えて仕舞うべきであろう。実際深い間そう思われて
きたのである。

しかし、科学万能の時代にあり、今日、神話の在
る位置は大きく動かされつつある。
世界中の神話や聖典には、著しい共通性や類似点
を見いだすことができる。中には直接つながりのあ
る物もあるが、そうではない物同士にも多くの共通
項が存在する。

これは、それら神話が、いづれもそれを有する
種族の存在確拠の物語であるところ由来する。

自らの存在の、時間的、観念的起源にたちかえろ
うとすれば、そこには自らの環境を取り巻く天地の
初源を定義する必要がでてくる。それらを思う時、
そこには天地以前に在る造物主が、天地を創る姿が
見えてくる。

ギリシア神話では、空際が生じ、大地母神ガ
イアが天神ウラノスを生んだころであり、日本神話
では、「イザナミとイザナギがオノゴロ島をつくら
ころである。

現代人は、ようやくこれら神話が記す「天地開闢、
かくありき…」のくだりが、現代科学では「極限
での発生」と呼称しているだけで、同一のこと
であることに気づいたのである。

人の命の伝達は精子の旅と、その終りに待ってい
る卵子との結合によって完結する。数万匹の精子の
内、受精できるのは、たったの一匹でしかない。人
や動物の世でも、この生命の伝播においては個体(個
人)は常に日常において淘汰され、より優れたもの
が生き残り、子孫を残せるチャンスが得られると言
う点において、この2つの現象の間には、つまり「自
然淘汰の原理」と言ったものが貫かれている。

さらに、我々の太陽の構築も、今のプラズマ波
動とのプラズマ波動によって成ったわけで、これは
人間も含めた動物(生物)全般にある、オス、メス
の結合によって新個体の発生を見るといった原理…
つまり人、動物、そして恒星の発生に至るまで、天

「モンスター」

「モンスター」は、3つに集まってきたものです
ば、モンスターが一つに集まるといふ人々から
のガールフォースと交り合えるんですか。
モンスター、うん、どのくらいでしょうね(笑)。
それこそ、男の人はばねとかな(笑)。
……では、お前はばねとかな(笑)。
モンスター、そうだね。そういえば、種族間の
プロセルムのアムを呼んでいるんですよ。
昔前に言うときき得たって管理技術モンス
ターを都市に送り込んでしまったという(笑)。
……悪いことか。
モンスター、やはり、強迫に入り込むのを防
ぐにすることになったんではないか。
……モンスターのデザインも男性のソレを
思わせるか。
モンスター、そうだね(笑)。いわゆる生理的に
感じられるものか。
……モンスターも好きというはあるんで
すか。
モンスター、それはあるかもしれませぬ。
モンスター、いやいや(笑)が好ましくもせぬ。モ
ンスターを飼育してもらえとお願いです。

①種族融合計画
「ルノイド」の種族融合計画を融合させ
る角に高機動の種族である「ルノイド」の「総兵
(生身)」に対して行った実験的計画。結果
は「種族融合計画」を成功させた。

②「ルノイド」の科学技術により活性化し
た生命カオスを有する角に属し、遺伝子
は「種族融合計画」を成功させた。

③「ルノイド」の科学技術により活性化し
た生命カオスを有する角に属し、遺伝子
は「種族融合計画」を成功させた。

としてカオス（混沌、あるいは混沌、または空塵）として表わす。天も地もどろどろとしたいやゆる混沌たる状態であり、星の出来た直後の状態にもあたる1つの“端”である。そこへ天の浮き舟に乗ってやってきた神は万物を創造し、自ら神を増したり、自分の姿に似せて人を創った。これこそ我々が、この先、万物を創れる仕事を待ちえた時、我々が行う行為そのものには思えないだろうか。仮説論理的に言えば過去は未来の豫象なのである。2千年以上前の古代人が壮大なスケールのコスモロジーで語った神話こそ確かに我々の発生の書であり、計りえない時で繰り返される創世の記録なのである。

かつて人は何も持っていなかった。技術も無く、火も起こせなかった。これを見たティタン族のプロメテウスは神族より人間びいきだったので、神々の父ゼウスの意に反し、太陽から火を盗み、人間に与えてしまった。その結果が現状（現代）である。彼はゼウスの怒りを買ひ、コーカサスの岩山にくくりつけられ永久に肝臓を鷲によって食いやぶられると言う極刑を受けてしまう…。有名な“技術”のはじまりを示すギリシャ神話である。今にして思えば、太陽から盗んだ火とは、ほかならぬ原子力である。（太陽活動の原理は核融合反応である）

先日事故を起こしたチェルノブイリ原発はコーカサスにほど近い。コーカサスの岩山にはり付けられているプロメテウスにさらされたごとく見えるはずである。あるいはいつか彼の頂上を空を飛びかうかも知れない彼ミサイルの試験を見て、彼は今さらにして、何故ゼウスが人は太陽の火を与えてはならぬと言うだけかを知るのかもしれない。今さらながら、こんな解釈が可能ではないか。

つまり、神話とはこうした物なのである。そういう意味で、ガルーキースはSFではないのかも知れない。

たとえば、一つがいの男女から種族は生まれない。しかし、我々の始祖を究極にさかのぼっていくと“最初一つがいの男女ありき”と言う表現しか見つからなかったのである。

天の浮き舟に乗ってやって来た始祖たる2人…。この時点ですでに“技術”を持たぬ先住民がいたのかも知れない。彼女は知る限りの知人の名を動物たちに付け、知る限りの艦船の名を山や河に付けたのだ…。そして、かつて大天空で起きた我々の先なる存在の業と終焉のドラマを永久に語りつく。

エターナルストーリー
神話として…。

補説（1） スタービルド 惑星活性化計画

宇宙にテリトリーを確立するための計画。まったくの無機状態、あるいは原始段階の星に行なわれる。必要とされる成分（大気）を内包したアクティベーターを惑星（あるいは衛星）に打ちこみ、成分を散布すると同時に、Gを調整することを可能とし、得たい状態を維持、存続する。

アクティベーターはそれぞれの星の状態によって異なる、第9星系、衛星カオスにはタイプ9000と呼ばれる物が約100基使用された。

アクティベーターの停止、あるいは運動破壊により地上の全てを一掃破壊することが可能である。

星の活性化が完全に完了するまでには1年～5年を必要とする。カオス活性化完了段階で、すでに自然に生きづく星、惑星ティアラは次の第16惑星活性化計画の重要な目標とされる予定であったが、現時点（カオス活性化完了時）では、わずかながらの改造なしには、ティアラはソルノイドの生存に完全に適性とは言えない状態であった。

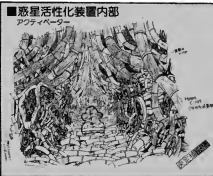


CHAOS(カオス・ケオス)。訳としては混沌(混沌)、空塵。日本神話、ギリシア神話、あるいは旧約聖書で、天地創造直後の状態。混沌とも言う。(天地がまだ分かれぬ時)
⑤イザナニ、イザナキ

この巨神は日本神話における始祖であり、伊弉冉の始祖が國(大地、星)を生み出すことから全てが始まるのは、日本以外にもギリシア形の神話等に存在する。ハワイでも女神と天神によってハワイ風、マウイ風、そしてオアフ風を生みだすと記されており、これもプロセウスは同じである。
⑥旧約聖書の原理と書かれているもの。除く他にギリシア神話には中性的な存在もある。

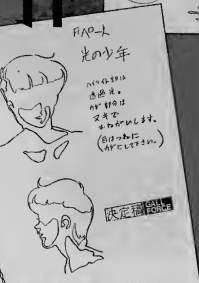
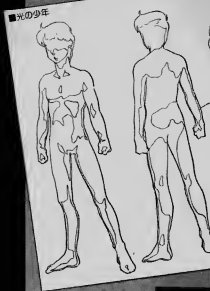
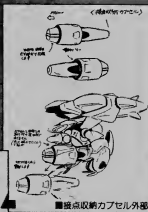
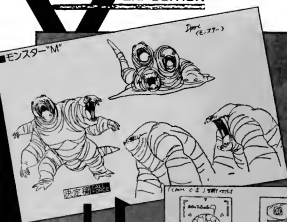
⑦人類が植物から化生するとする人類の発生神話も世界中にある。人類の増殖力から生まれたとするクワザヒメ的起源神話も内包されて、これは母なる大地からの発生を示すパターンとも考ええる。

⑧日本神話では、天地創造の元となる神は、天から光の玉を降らせてやって来ることで示される。つまり宇宙船である。プレインカの神話によれば、神々がプロセウスを星から地球へ来たことされている。



補説（2） 種族融合計画

来るべき未来の終焉戦争でソルノイド、パラノイド両種族が宇宙から消滅した後も両種族の意志を残す(種の存続)方法、“種族融合計画”が混沌する。醜悪なる闘争の中で極秘に両種族の最高司令部の一部によって実行された。パラノイド種族が“異種族



結婚計画、ソルノイド種族が「ミッション-21」と呼称する計画である。

パラノイド種族の最高司令部の一部によって組織された研究班は二年の歳月を費して、光子エネルギーに含まれる緑色光合菌とパラノイド種族の細胞の一部を接合した「接点」をソルノイド種族の体内に結合させて第三種族(新しい種)を創る方法を考案した。精神的にも肉体的にも接点を育さない両種族を「接点(千変万化の順応性を持つ極限的な命の素)」で強制的に結合(融合)させる、両種族の意志を持つ平和的な第三種族の製造の方法である。

「接点」をソルノイド種族に結合させる作戦はパラノイド親衛隊により全域で強攻された。ソルノイド種族の最高司令部も計画の意義を悟り黙許を決める。しかし、全作戦が失敗に終わった。原体によって「接点」を結合されたファクターは肉体的にも精神的にも拒絶して絶命した。研究、開発した「接点」はファクターの分泌腺、特に副腎の機能不全を起こさせて、そして、結合効果による精神的障害が多くなるファクターを絶命させた。研究班は「接点」の改良に努めた。ソルノイド親衛隊も精神的な包容力のあるファクターの検索の為に随所にアンドロイドを侵入させて、作戦実行の推進の為に全戦艦のコンピュータにブラック・テータを入力した。そして、衛星カオス攻防の大戦において偶発的にも作戦は成功する。「接点」の機能によってファクターP-1は第三種族に変化し始めた。しかし、精神的障害は大きくファクターP-1の感情希薄現象が起きる。無機物的性質の第三種族=平和的種族…?

「接点」はその機能を完了する以前に、作動的にファクターP-1の体内から抽出されてしまう。抽出された「接点」は異常な速度で発育を続けて、そのすばらしい順応性によって発育途上にファクターP-1の「疑似的新個体」となる。計画は失敗に終わった。

結果として、「少年」とラミィの間に「種族融合計画」の本来の結果でない「第三種族」が誕生するであろう。

デザイン・ディテール

■デザインについて ■デザイン期間については原作

と一緒に描いていたんで、その辺で仕事の詰まっちゃった部分がありますね。それと絵コンテも並行しちゃったし。原作と絵コンテをやってデザインもやったから個人の限界というか、独りよがりになった部分がありますね。

ソルノイドとパラノイドのメカのフォルムの違いは、敵と味方としてよく使う手と、というのが直線と曲線なんだけれど、パラノイドは丸味があってソルノイドは直線っぽい。あと真上から見ないと分らないんだけれど縦長と横長とか矢印型と逆矢印型だという、味方も逆に見ると敵になる(②)。これは主義・主張が違うからという単純な発想なんです。スター・リーフも含めてソルノイドの戦艦は三つのプロックに分れていてアングルによって全然シルエットが違っちゃるんです。まあ立体だと情報量が多いからそういう面白さを出せるんだけれど、絵になると、バースを自分で描いてみると凄く大変なですよ(③)。パラノイドのメカは、例えばダモスは敵とが機械自体が有機生命体なので甲殻類や昆虫類などの生きた外骨動物をモチーフにデザインしました。

■巡航艦スター・リーフについて ■スター・リーフは従来の宇宙戦艦にない、なんかインパクトの強いのができないかと思ってただけけれど、主人公たちが乗るんでどうしても品方正正になっちゃった部分がありますね(④)。シンプルなものにね、最初はきつとずうっとでてるから動画が多いんじゃないかなと思ってこうしたんだけれど、意外とそうじゃなかったという(⑤)。もっとぐちゃぐちゃにしても良かったかな。ただ、いまのメカものアニメって線が多い為の一面があって、それを意識し過ぎちゃった部分もあったんですね。

■緊急降下用バースプロッサムについて ■プロッサムは花からデザインしたんですが、あんまり具体的になってもおかしいんですよ。あんまりファンタジックにならないように、逆に花と見なければ見えないで通っちゃうくらいシンプルの方がいいではないかと思って。花びらにあたる4枚の太陽エネルギー受取板と着地した時にバランスを保てるくらい、根にあたるノズルがついているだけです(⑥)。

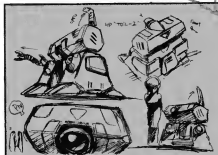
■銃器類について ■銃器類については人間が使うわけで、40年間も銃の形は変わっていないし機能も変わっていないからこういうデザインでしょうね。それに光線銃でビビッと撃っちゃおうと絵的に余り面白くない。リアクションの生きる銃でないと面白くないですからね。エルザのショットガンは、あれを

回転させるのはジョン・ウェインが流行らせなんでしょう。カチャとやらないと響かないんですよ。

■コンピュータについて ■本当はコンピュータというよりも人間を回せる部分があってもよかったかなと思っていろいろ。スター・リーフに乗っている全ての存在が意識を持ったキャラクターで、だからコンピュータにも動物の名前(OX=去勢した雄牛)を付きました。

■ジェット・プロックについて ■人間の体にまわりつく形は機能的にとらしても問題ないけれどコンセプトとして人間を中心に据えているというのが絵で見せたかったんで無理は承知でデザインしました。理由は人間の周りを飛びまわって、乗っかるころはざっとシールドを発生させていると思ってます(⑦)。こんな科学が進んでいる時代に人間が前線で戦っていることが理論的に考えてもおかしいんですよ。要は人間の意識が必死だから乗っている。それに代用するものがあれば無人でも十分に機能果たすんですよ。動物が出てくても人間が乗っているというシチュエーションと向して、人間が戦っているんだというのを意識させる為に「機動歩兵」をぞしたかったんです。

■Toll-Airについて ■トイルは半分目を一つ、空をみつけて音も無くマシオンを傍傷まきかかっていて気が付くと居たり居なかったりする園田(健一)君がモデルです(⑧)。園田君の起きた時の顔が面白い感じですよ(⑨)。(柿沼秀樹氏、談)



24アングルーフー①



■八百屋お七

お七は、旗本の息子小堀左門と出会い、恋をする。再び会いたく一心で自分の家を放火するが、再会したところを捕えられて市中引き回しの上にお七と会う極刑を受ける。文字の通り命がけの恋であった。

■ジャンヌ・ダルク

ドムレミッドの農民の娘ジャンヌは、その信仰と愛国の情でフランス軍の救世主として活躍した後、イギリス軍に捕えられて冤罪者として処刑される。

■アリアドネ(ギリシャ神話)

クレタ王ミノスの娘。アリアドネは「最も高貴な娘」という意味。クレタ島の迷路に迷った半牛半人の怪物ミノタウロスを退治する為に来た勇者テウセス。アリアドネは彼に恋をして、テウセスが迷宮から抜け出せる為に糸玉を渡した。しかし、最後はテウセスに逃げられる。アリアドネの糸は、羅島を切り抜ける手段の意味で何までも使われている。

■いばら姫(ワロム童話)

魔法の魔法のいばらの奥に眠り続ける美しき姫の噂は近隣の王子たちの想像力を刺激した。しかし、次々と訪れる王子たちはいばらに絡まれて悲運な最後を遂げる。幸運だったのは百年目の魔法が解ける時に偶然と重合したひとりの王子である。キスをすると目を覚ましてふたりは結婚したのである。

■フレオパトラ

18歳で弟のプトレマイオスと結婚するが、愚鈍な弟との共同統治は続かず宰相によって王座を迫られてしまう。しかし、エジプトに訪れたシーザーをその魅力で虜にして王座に戻り咲く。彼女こそ「美女」の代名詞である。

■マリヤ

大工ヨセフと婚約していた聖女マリヤに天使が訪れて神の子を生むであろうと告げる。マリヤは驚きながらも「私は主の召使女、お言葉の通りに成りますように」と答えた。

■エーコー(ギリシャ神話)

二つのひとり。女神ヘラの怒りて人の言葉を繰り返すことしかできなくなった少女エーコーは少年ナルキッソスに恋をするが、話すことのできな白まに去られてしまひ、悲

しみの為にその身体は割れて声だけが残った。白までもエーコー(こだま)は人の言葉をくり返してゐる。

■サロメ

その美しき舞でガリヤ王に「何なりとほろびを」と言われたサロメは、母ヘロディアにこそのかざれて洗礼者ヨハネの首を望む。

■オクタウィア

15歳でネロと結婚する。しかし、高貴で貞淑なオクタウィアを嫌うネロはポッパエアと女中と再婚する為に彼女を殺す。

■サンタ・ルチア

聖ルキア(サンタ・ルチア)はキリスト教徒迫害の最中、法廷で処刑される。のどを刺されたルキアは、やがて来るキリスト教徒の解放の日を予言しながら世を去った。

■竜ヶ崎

長門閩の争乱が続く倭国に女王卑弥呼が立ちようやく平和が訪れた。「神の娘、であり神の妻」である彼女は巨船の奥深くに籠り人々には決して姿を見せなかった。

■赤ずきん(グリム兄弟「児童及び家庭書誌集」)

第26話。赤い商巾の良く似合う愛らしき少女が主人公。恐ろしい知らずて狼にも気軽に話しかける赤ずきんは、少女が持つ魅力の永遠なる原理のようである。

■テオドラ

東ローマ帝国で人気を集めていた高貴な女優。官能的な演技をみせる優美な彼女はやがて帝国最大の皇帝ユスティニアヌス一世の皇后となる。

■大栗皇女

天武天皇の皇女で、伊勢の斎宮。奇童とは伊勢斎宮の奉仕に選ばれた未婚の皇女または女王で生涯を未婚のまま神の奉仕に捧げる。聖なる永遠の少女である。後に阿母弟の大津皇子が謀叛を企てたとして処刑され、彼女も犠牲者であった。

■かぐや姫(竹取物語)

日本最古の仮名古事物語文学「竹取物語」の主人公。求婚する男性に難問を出して全て断り、やがて月世界に戻ってしまった。

■鏡姫(アンデルセン童話)

魔法使が盗んだ大麦の花から生まれた視

覚姫は、大変と可愛らし口でヒキガエルに求婚されたり、野ネズミに胸人のセクハラと見合せられたりする。気が通まな白まに拳式を想えた時、かつて馬を介抱してやったツバメに助けられて南の国の小さな王子と出会う。ヒキガエルもモグラよりも王子、と趣味が相違ない少女である。

■貞徳の手児奈

下総の民衆伝承の語り、真奈ながら美し口姫が男たちの妻争ひで、真四郎の人柱に身を投げる話。

■「千夜一夜物語」に選ばれた少女たち

女奴隷アニス・アル・ジャリス、中国の王女アウドウル姫、女王ヌーレナハール姫、

少女

ス・ト・ル・ル・ル。いずれも「夜のような瞳」、「はらの花びらのような唇」、「アモネネの花のような唇」柳の若枝よりもしなやかな身体、「月のように白く輝く顔」、「象牙作りの乳房」、「白大理石の腿」、「ぶどうの蜜汁やシロップよりも甘く味」の持ち主であり、少女工口シズムを感じさせる存在である。

■アルテミス(ギリシャ神話)

男性を嫌う誇り高い処女神。9歳になった少女たちに処女を誓わせて身道に仕わせて、年頃にならとませた。

この「最も美しい女」は少女の奇麗さと野性との象徴である。

■葉隠(段成式「西郷雑記」)

藪田に置かれる葉・葉隠が、天人から着衣の羽の上衣と金の履を与えられて祭りに行く。異母妹に見つかって逃げる途中に葉隠は履を落としてしまひ、それが穢り尻汗国の王の妃になる。…東洋散シテレラ。

■工口イース

スエロ哲学の第一人者、30歳のアペールと行儀の才媛工ロイズの濃し恋。やがて工ロイズはアペールの子を身ごもるが私には妻という名より愛人という名の方が甘美に響く」と結婚を拒む。

■ダブネ (オウティウス (転写物語))

男性を輝う川の神の娘ダブネは工ロイズの悪戯で彼女に夢中になった太陽神アポロンに迫られる。自分の姿を減はしてくれるように祈ると、彼女の身体は月桂樹 (ダブネ) に変わってしまった。

■ペアトリーチェ

才気と愛らしさ、清純な美しさを持つ少女ペアトリーチェは、大詩人ダンテの心を完全

■エレクトラ (ソフォクレス)

トロイイ戦争の英雄の父アガムノンを母とその情夫に殺されて、抱けられながら母の憎悪だけで生きる娘エレクトラは再会した弟と共に母に復讐する。ソフォクレスが憎悪に凍てついた少女の姿を「エレクトラ」に精確に描きだす。

■「聊齋志異」の中の少女たち (蒲松齢「聊齋志異」)

花の精、樹の霊、死んだ娘や鳥獣の化身——。端麗で伶俐な、貞潔で淳気な少女たちの纏う青春の輝きと妖しげな宿命のかけりを描いて行く。

■白雪姫 (グリム童話)

雪のように白く肌、血のように赤い唇と頬、黒髪のように黒い髪を持つ、世界一の美女と魔法の鏡に認められた少女。自身の美しさの為に、押しも受けるが、小人たちの愛、玉の冠を得るのだから美さこそ彼女の財産である。ガラスの箱の中で最高の美しさを発揮できたことは幸運であった。

■甲斐子

平清盛の娘で、15歳で17歳の高倉天皇と結婚する。陰謀、内乱、落着、喪切り、一族の滅亡、入水、愛児安徳天皇の死——晩年は生きながら地獄、餓鬼、修羅、六道を巡ったと悲しげな生涯を自ら回顧した。

■ドロシー (ライマフ・魔法・ボム) オズの魔法使い)

貧しい生活に嫌気のかきた少女ドロシーは竜巻でオズの国に飛ばされてしまう。不思議なオズの国を旅する中で、これまでの生活が1か月に限られたものであったかを知る。好奇心が旺盛と夢を見る、恐れものを知らない典型的な少女を鮮やかに表現して行く。

■ラウラ

詩人の路行をするベラルカは、フランス人の娘ラウラと出会う。復活祭の聖クララ教会のことだった一度の邂逅が、生涯に渡るベラルカの詩的靈感の源泉となったのである。

■ジョー (オルクット「若草物語」)

四姉妹の次女で、フルネームはジョセフィン。女らしさ取りか嫌いで、ジョーと男名前前で呼ばれることを好んで行く。不在の父に代わって男性の役割を果たそうとするが、時

には失敗をする。表に現れる態度に反して心の中は繊細で傷つき易い。小説家志望。

■ウエンティア (シエームス・バー「ピーターとウエンティア」)

永遠の少年ピーター・パンに誘われて弟たちと一緒におどきの国へ訪れたウエンティアは、そこで子供たちの母親になろうと決意する。しかしやがて、母親が自分を忘れてしまつてはなけりかと不安になり家へ戻る。ピーター・パンと別れてウエンティアは大人になって行く。

■イライザ (バーナード・ショウ「ピグマリオン」)

無学で貧しい花売り娘イライザを言語学者ヒギンズが一洒の淑女に創り変える。ヒギンズになり他の男と結婚したイライザ。ヒギンズはその時になって彼女を愛していいことに気が付く。ギリシア神話で名ピグマリオンは彫りあげた美しき女性に深く恋をする。己れの造った人形に恋をするピグマリオンズはこの話を基にして行く。

■若御前(虫愛する姫君 / 「陸中納言物語」)

蝶々や虫に名を付けて可愛がる、特に毛虫を好む姫君御前は、習慣であるお洗濯をしなかったり、父母の意見に理詰めで反論したり、当時としてはかなり変わった娘であったに違いない。

■シンデレラ

継母とその姉妹に辱られて行つても辛みに耐える為にシンデレラ (灰かぶり) と呼ばれた小さな足の少女。グリム版よりペロ一版が有名である。玉の輿に乗る少女の代名詞として使われるが、シンデレラはただ待たせてなく、舞踏会にひとりで出席したり、自分は逃げて王子を追わせるなどなかなか意志的な行動をする少女である。

■ロリータ (ウラジミール・ナボコフ「ロリータ」)

ロリータ・コンプレックス (心理学用語) の語源になった少女。「ニンフェット」はこの世のものと思えない口優美さと、補えとるのなけり不実さと、心を乱さずにおかぬ隠険さの魅力を持つ悪魔的な少女のこと。「ニンフェット」を探し求める中年の英文学者ハンバート・ハンバートは「ニンフェット」であるロリータを見つけて虜になる。そして、苦められて殺人まで犯してしまう。



に奪ってしまう。25歳でこの世を去ったペアトリーチェは汚れなき少女として永遠にダンテの心に刻みつけられた。神曲」において、聖母マリアにも比すべき神々しい存在として表現されて行く。

■マルガリータ

スペイン国王フェリペ四世とオーストリア皇女マリアーナの娘。15歳で叔父のオーストリア皇帝レオポルト一世と結婚する。

■悪野

通り過ぎがりの美少年に恋をするが、相手が無名なままに死んでしまう。埋葬の際に、棺だつて棺入った少年が着ていた通りの振袖と共に寺に納められる。寺は振袖を古着屋に売ると、不思議な因縁で再度まで寺に戻ってくる。遂に寺の庭で振袖に火をつけるが、突然の竜巻で炎が舞ひ上がり本堂に燃え移る。強風で火勢は江戸の2/3、江戸城の本丸、二の丸までを焼き尽くして10万以上の死者を出した。江戸の大火にまつる話である。

——ストーリーを作る時の苦労談は？

■ストーリーというよりも、7人の女の子をどう動かすかが大変でしたね。ストーリーフレーム内で、それぞれのキャラクターがどこで何をしているのか、7人分同時に考えるわけですからそれだけで頭が一杯になる(笑)。主演が1人が2人で残りが脇役だったらそうでもないんですけど、7人が7人とも主役みたいなものだから手が抜けない。同じ理由で、作画の方もかなり苦労したようですね。

——美少女キャラがハードなアクションを演じるというのは企画当初からの大きな狙いでしたよね。これはどういうことから出てきたのですか？

■両極端なものをトッキングさせるというのは、最近では別に珍しくないんですよ。例えばフランスなんかで機関銃の展示会とかありますよね。本物の銃を展示して、各国の軍隊に売っている。そういうところのポスターって、みんなグラマーな女性をモデルに使っているのです。ターティベアみたいなかっこうしてマシンガンを抱えている写真が98%占めてますね。男社会というか、男性中心の文化だから生まれてくる構図なのだろうけれど、要するにそういう感覚が主流になってきているということですね。「ガルフォース」もそういう方向性を意識しました。

——メカデザインのポイントになった部分はあるのへんですか？

■単純に言えば、直線的なもの(ソルノイド)と曲線的なもの(パラノイド)の差を出したことです。色もソルノイドはブルー系でパラノイドが赤系の色。あとはデフォルメして、ひと目で区別できるようにしました。

——では、最後に観どころを。

■物語は、当り前のことを当り前に描いているだけなんです。だから訓示とか教訓として受け取るよりも(もっとも、当り前のことってそれこそ真理なんだろうけれど)ひとつのドラマとして楽しんでほしいと思います。特に後半のジャングルでの戦闘シーンは迫力があると思います。

——どうもありがとうございました。



高杉 航弘

この作品では、個人がどこまで権力に反逆できるかを伝えたかった

脚本

高杉航弘 構成・脚本

「サイレント・ウォーズ」

「マクロス」

「ガンダム」

「機動戦艦」

「ガンダム」

「ガンダム」

——「ガルフース」を通して、いちばん伝えたいことは何ですか。

■僕の学生時代はちょうど学園闘争があった頃なのです。その当時の精神的影響が今でも残っている、体制と個人、権力と個人の関係みたいなものゆえにここにこだわりがあるんです。「ガルフース」でいちばん伝えなかったことも、国家権力に潰されそうになっている個人がどこまでその権力に反逆できるかということですね。柿沼（秀樹）さんの原作の構図と僕のやりたかったことの接点があったというか、僕の方で勝手に接点を見つけて（笑）。体制が個人の人格を無視することに対する怒りを表現したいと思いました。

——今回、脚本を担当することになったきっかけは？

■アートミックの鈴木（敏充）社長と、以前「モスピーダ」というテレビシリーズをやったことがあって、お互い気心が知れていたんです。それで鈴木さんの方からお誘いがあった。また、「ガルフース」の原作は3人の女の子が主役ですよね。それが、僕が以前手掛けた「マクロス」に登場する3人の女の子とイメージ的に近い部分があって、それで世界観がつかみやすかったということも引き受けたきっかけのひとつでした。

——「ガルフース」のストーリーを決定づけている重要なカギのひとつに「種族融合計画」がありますが、富田さんご自身も遺伝子工学に興味をお持ちなのですか？

■特に勉強しているわけではないけれど、興味はあります。でも遺伝子を入人工的に操作するという点に関してはある種の恐怖感がありますね。僕が古いタイプの人間なのかもしないけれど、人為的に進化させて新しいものを造ることもいいですけど、古いものを大切にするとか自然を保護するといったことを忘れてたくありません。だから今の科学の進歩、特にバイオテクノロジーに対してはあまり肯定的な見方をしていないのですよ。

——ソルノイドをあえて女の子にした理由は何か？別に男だけの種族でもよかったのでは？

■まず原作のキャラクターが女の子だったということがひとつ。そして、今回のお話のキープポイントである「接点」は、単純に言ってしまうは赤ちゃんになるわけですから生むのは女の子でなければならぬという2点でしょうか。可愛い女の子のソFもは少々食傷気味ですが、この作品は棄れました。女の子だけでどうして子孫ができるかという、あの種族は単性生殖みたいに、母体から枝分れするという感じですね。

——方、バラノイドが男の種族ですね。

■以前「マクロス」で男と女という明解な構図をやったから、それとあまり似てしまうのは嫌だったんです。だからバラノイドは男の種族というよりも、何か得体の知れない怪物・異生物という感じで書きました。

——では、ソルノイドとバラノイドは、全く別の祖先から進化した種族なんですかね。

■そう考えています。でも今回の作品は、原作の柿沼さん、監督の秋山（勝仁）さん、そして脚本の僕の3人がそれぞれ自分流に解釈している部分もあるのです。だから3人の思い込みの差があるという点で、今までにない面白さが出ていると思いますよ。

——「スター・ビルド計画」について解説をお願いします。

■ソルノイドとバラノイドの闘いで、宇宙全体のエネルギーが喰い潰されてしまいそうな状況になるのです。宇宙全部のエネルギーが無くなれば、両種族とも絶滅してしまう。その危機を知ったソルノイド軍が死滅した星にエネルギーを補えつつ、食糧や資源を確保しようとする計画、それが「スター・ビルド計画」なんです。昔の様々な闘いで、いくらか本拠地の城が残っていても食糧庫や補給基地を破壊されたらその軍は潰れてしまう、という話がありますよね。そういう意味で、ソルノイドは食糧などをいろんな星に確保しようとするわけです。ソルノイド軍の上層部は「自然を守る為」とか「宇宙の平和の為」などと大義名分をつけるけれど、実はバラノイドと闘う為、そして宇宙を自分達が制覇する為の食糧庫を確保することが目的なんだと思います

す。

—脚本を書くうえで、最も苦勞した点は？

■まあ、これを言うと笑い話になるんだけど、学生の頃から今までSFものの小説やマンガをあまり多く読んだことがないんですよ(①)。「イデオン」という作品をやらせてもらった時、敵側の武器を“波動砲”って書いたんです。それを見た松崎健一氏が「波動砲って『ヤマト』のスタッフが考えたオリジナルだから、使ったらまずいよ」と言われました。それで初めて知って「ああ、そうなの」って書き直した(②)。その後松崎氏に勧められてブルーブックスのシリーズを読むようになったけれど、基本的にはあまりSFには詳しくないんです。だから今回もSF的な設定を書くにあたって苦勞しました。特に小説の方は七転八倒でした。

—ズバリ「ガルフォース」のいちぼんの親どころは？

■7人の女の子がだんだん減っていく。そのへんの緊迫感。そして7人の出会いやお互いのやりとり、さらにはそれぞれの個性の魅力を楽しんで下さい。園田(健一)君のキャラ



クターが斬新で今までにない可愛い感じだったので、ストーリーの方は逆にわざとオーソドックスにまとめました。ハードな内容のものをキャピキャピした雰囲気で見せようというのが今回のねらいでした。内容的には「ボセイドン・アドベンチャー」や「七人の侍」、「アマゾンズ」の要素も入っていると思います。作り手側には“これを書きたい”というこだわりがありますが、観る人には理屈抜きで楽しんでもらいたいと思います。

—どうもありがとうございました。



合、服装はファッション関係の本を見るとか、そういう暗い方法でデザインしました。街を歩いて観察しても、僕は物覚えが悪いからすぐ忘れてしまってダメみたいですね。

—「ガルフォース」は美少女がハードなアクションをするということで評判になっていますが、そのへんの感想は？

■僕はもっとハードになると思っていたんです。だから逆にちょっと物足りないと言うか、僕のイメージとズレがありました。僕は普段、「ディアハンター」や「ワンス・アポン・ア・タイム・イン・アメリカ」「ブレードランナー」のような映画を観ているので「ハードなアクション」と聞くとそういうイメージが浮かぶんですけど、「ガルフォース」はちょっと違っていましたね。

—「モデルグラフィックス」誌に登場したラビィ、パティ、ラミィはアニメの方でデザインし直されていますが、その理由は？

■「モデルグラフィックス」の方はかなり遊びの要素が入っていて、僕も気軽にデザインしたんです。でもアニメの方はストーリーもハードだと聞いていましたから「遊び」の部分削ってデザインし直しました。原作のようにパニーガールみたいな耳をつけたまま闘ったらピンシュクを貰うと思いましたからね(笑)。それで、リアルっぽくしたんです。でも僕は、あの原作のヘルメットのデザインが気に入っているんですよ。

—本編でいちばん好きなシーンはどこですか？

■ひとつひとつのシーンよりも、ルフィーと他のキャラクターのからみが面白いと思います。それで、特にどのキャラとかどのシーンというより作品全体としての盛り上がりが好きですね。

—これからもアニメのキャラクターデザインを続けられるのですか？

■本当は、僕はマンガ家を目指しているんです。自分でストーリーからキャラクター、メカまで作って、演出も自分でやる。これが僕の夢なんです。

—どうもありがとうございました。



中での確に自分の役柄を理解し、キャラクターの魅力を最大限に引き出してくれた声優さん達に感謝しています。

——音楽面はいかがでしたか？大御所、滝尾一二さんが担当したわけですが、監督からどんな要望があったのですか？

■滝尾さんはアニメーションの仕事って今回が初めてだと思うんです。だから、多分相当戸惑いがあったでしょうね。僕がお願いしたことは、あまりひとつのポイントに絞らないでいろんなバリエーションの曲を作って下さい、ということでした。メカもののアニメ音楽って、変に重くなってしまう傾向があるんですよね。僕自身、今まで数多くのメカものをやってきて、少し食傷気味だったのです。アートミックの鈴木（敏充）社長と打ち合わせした時も、バラエティ性のある作品にしたいということだったので音楽も今までのメカアクション・アニメの枠を越えたものをお願いしました。

——美術面も相当凝ってますね。

■美術ボードの描き込み量はすごいですね。1枚1枚のクオリティが非常に高い。これ以上のものは他にはちょっと無いんじゃないでしょうか。東（潤一）さんには負担になったかもしれないけれど、あるシーンでは美術サイドから光の入りくあいを計算してもらいましたしね。ラストシーンで現代の風景が出てくるんですけど、それがまたすごい。手前のキャラクターが動き回るので美術があまりよく見えないんです。それが申し訳ないですね（笑）。

——最後に、いちばんの観どころは？

■もう、全部としか言いようがありませんね。全部のシーンを感情移入して観てもらったらこれ以上嬉しい事はありません。特にラストの方は、かなり迫力のある映像になっていると思います。「ガルフォース」を観終った後に、「ビデオアニメもなかなか面白いじゃないか」と言ってもらえたら最高ですね。まああまり肩に力を入れず、ひとつの娯楽作品として、より多くの方に観てもらいたいと思います。

——どうもありがとうございました。



ザインのカッコよさ、そしてストーリーの奥の深さということになるのでしょうか。ちなみに僕がいちばん好みのキャラクターはラビイです。女らしい感じがいいですね。

——松崎さんは現在もSF同人誌の会長をなさっているということでしょうかいますが、小説もアニメも含めて、これからの日本のSF作品はどのような方向に進んでいくのでしょうか？

■日本に限って言えば、あまり現状と変わらないんじゃないかな。小説の場合、日本と一作家一分野みたいところがあるでしょう。それは今後とも思うし、映画にしても急にアメリカのような作品が出てくるとは思えませんね。

——松崎さんをここまで魅き付けるSFの魅力とは何でしょう？

■やはり子供の頃に受けたショックが大きかったのでしょうか。「アトム」とか「火星のカッコちゃん」という作品を初めて見たのが幼稚園の頃かな。それ以来ずっと尾を引いているわけだから、最初の出会いで決まりましたね。それに普通なら途中で興味が薄れるんですけど、僕の周りには悪友が多かった(笑)。自分がその世界に熱中していると、僕まで一緒に引きずりこもうとする。そしてそいつの熱が冷める頃にはもう別な奴が待ちかまえているんだよね。そうやって引つ張られ続けにくうちに、足を抜くきっかけが無くなってしまったんですよ(笑)。当時僕を引き込んだ連中は、ちゃんとサラリーマンになっているんだからタチが悪いよね(笑)。

SF映画もよく観ました。「2001年宇宙の旅」は別格として、僕は割に日本映画が好きでした。「モスラ」とか「海底軍艦」等の円谷プロの作品は今でも好きですね。テレビシリーズも「ウルトラQ」から「ウルトラセブン」までは観てました。それ以後はダメだったけれどね。

「ガルフォース」もSFアニメとして、かなりの水準になると思いますよ。

——どうもありがとうございました。



又谷賢一

KENICHI YATABI

演出

苦勞したのは通路で、面白なのはモンスタ―

—今回の演出は、作品全体を各パートごとに分けて何人かで分担するという方法をとられたそうですね。それは何故ですか？

■そうですね。全体を通しての作品っていうよりも、「各パートの面白さ」みたいなものが出ていれればいいなと思ったんです。パートごとに起伏のあるところがあって、それを面白く演出するようにふりわけたというか……。僕はC・D・Eの3パートを担当しました。主にスターリープ艦内です。

—艦内という点で特に気をつけたことは？

■カメラがあるっていうのを意識しましたね。艦内って本当は狭いんですけど、僕はなるべく広く観せようとした。カメラが壁に埋め込まれたような形で撮ったり、艦外にあるように設定してみたり。ほとんどハンドで撮っている雰囲気でも位置を決めたりもしました。特に通路には苦勞しました。通路っていうのはこまかしかかかないんです。カメラを置いたら奥まで見えちゃって、そこまで描き込まなければならぬのです。普通はカメラの向きを天井とか壁に向けて背景の描き込みがあまり大変じゃないようにするんですけど、通路の場合は床も天井も観せなきゃならない。ただ、そうすると狭い感じがする。広く観せたい僕としては、試行錯誤のくりかえして…そういう形が八角形をしているので、右を向いても左を見ても同じところみたいに見えるんです。だからいきなり通路を写したら、どこだかわからない。僕でもわからない。とにかく通路のカメラワークは大変でした。

—思入れのあるキャラクターはいますか？

■ポニーです。シナリオではすごくやさしい子に描かれていたので、それが可愛想です。だから、可愛い自分好みの女の子にしてくて台詞にも気を使いました。例えばひとりひとりの言葉の中でこう言われたら嫌だなって思うような台詞は直しましたし。そのキャラクターの心情になって、こんな事は言いそうにないっていう言葉は削りました。あと、モンスタ―が面白いです。今までの怪物とはひと味違う、正体のわからないまま登場してそのまま死んでしまう、なんだか訳のわからない

い存在にしたかったんです。脚本の段階では「ガスに青い光が走る」という設定でしたけど…半透明の怪物っていう感じを出す為にセルのダブルし方も特殊な方法を使いました。3枚のセルを使いそれぞれをダブルさせるのと…原画の方のアイデアです。まあ、観て下さい。

—お勤めのシーンを紹介してくださいませんか。

■まず、ロッサム切り離しのところと、3人の女の子（エルザ・ポニー・キャティ）の死ぬところですね。切り離しはとりあえず主人公がスターリープを捨てるというのが意外ではないかと思うんです。最後までスターリープが残らないってところが、女の子の死の方に關して言えば、ルフィーは僕自身まだ雰囲気なのかわからないま殺しちゃったんですけど、エルザは智恵子抄を惹いています。また、ポニーはOx-11に見守られながら感じて。そういうムードが出ているでしょうか。キャティはここでも正体を明かさずけですからイヤラシクならない様に、もう3日間泣きました。

—プロフィールをうかがいたいのですが、

■5年前にアニメ界に入って最初は作画などをしていました。ただもともと演出の方を目指していたので、だんだんとこういふ形になりました。今はA10に入って、3年になります。これからはほのぼのとたヤグものアニメをやってみたいですね。受けないかもしれないですが、ただ実際はハードな作品が持っていますもので……。

—ご自身としては、今回何くらいの出来栄ですか？ 普段考えておられる演出方法を満足いくまで発揮できたでしょうか？

■満足って言われると困っちゃうんですけど、やるだけはやってって感じはあります。今までがスケジュールに追われていたので、今回は力を入れました。ほんとはもっと良かったんじゃないかって欲を言えはきりがありませんけれど、とにかく一生懸命やりましたね。思入れのある作品になりました。

—どうもありがとうございます。



五月女 有作



五月女 有作
YUSAKU KOSHIRO
1947年10月10日生まれ
東京都目黒区
俳優
1967年『ガメラ』でデビュー
1970年『ガメラ2』で活躍
1975年『ガメラ3』で活躍
1978年『ガメラ4』で活躍
1981年『ガメラ5』で活躍
1984年『ガメラ6』で活躍

自分の性格がフィルムに出ると思いますが

—まず、演出でご苦労なさった点をお聞かせ願えませんか。

■7人も主役クラスの登場人物なので、それをまとめるのが難しかったですね。いまだに区別がつきにくくて(笑)。キャラクターも各々が髪の色や瞳の色が違って、ヘルメットをかぶるとみんな同じに見えてしまうんです。そのうえ顔が似ているので、ばって見ると強かかわからない。普通のアニメで、主人公・サブキャラクター・悪人とはっきり3区別に分かれているけれど、今回は7人でしよう。1点にしばらないと話がこみ入りすぎて盛り上がりません。だからまとめ方に気を使いました。セルの枚数もその分多くなってしまいました。よく、主役だけが動いていて後は止まっている画面があるんですけど「ガルフオース」は何かしらちよこちよこ動いているし。Aセルの上にBセルを重ねるのではなくて、AセルもBセルも両方動かしているのでセルワークも大変でしたね。最高日枚重ねて透過光やカプセがあるのと枚数まで増えました。セルは全部で3万3千枚くらい使っています。

—キャラクターの性格付けも大変だったそうですね。

■そのひとりひとりの感情を出すというのがいちばん難しかったです。例えば「気の弱いキャティ」って設定があるとして、それがどういう風に気が弱いのかって絵にした時に出しきれたかどうか心配ですね。「気の弱い」っていうと皆同じリアクションになっちゃうのでそこを区別するのにも苦労しました。さっきも言ったように、普通の作品だと登場人物がそんなに多くないのでひとりの人間に対しての感情移入がかなり出来るのですが、何しろ7人もいますからね。ただあのキャラは止まっちゃうとつまらない、こういう台詞の時にはこんな仕草が必要だなんて原画があった状態でもわかってきたって感じですね。

—いちばん思い入れのあるキャラクターは誰ですか。

■思い入れは全員にありますね。動かしやすいのはラミで好き勝手に何をやってもかま

わないので楽でしたね。逆にいちばんけがらなかったのはバチです。ルフィーとバチが、ラピィと同じタイプかと思うとそうでもなく、バチのほうがつむじが強い性格でした。キャティとかラピィは気が弱いとカポロボットなどは活躍している。バチは大人と子供の二面性を持っている。みんな可愛いですけれどね(笑)。

—今回演出をパートごとに分担されたそうですが、いかがでしたか。

■トータル的に観て異和感はないと思うのですが、個人的には自分の性格がフィルムに出るなって思っていますね。僕に聞いたら、え、ちょっと落ちついているなって気がします。僕の担当は最初のパートとラストのパートなんですけど、例えば最初のパートの戦闘シーンも、派手に動きまわるよりもゆたかな感じでセルを多用しました。いちばんやりがいがあったのは最後のパートです。地上戦の後ダモスが降りてきてティノサートに変型するところ。あのへんはタイミングもいいし、かなり迫力が出せたかと自負しています。メカ的にもティノサートがジョイントする動きとか、かなり上手くいっているんじゃないかと思えますね。動感もありますし、いい出来なのではないでしょうか。

—プロフィールをうかがいたいのですが。

■最初はA10にいて、今はフリーです。いちばん好きな作品は『モスピーダ』で、これはなんとなく演出がわかりかけてきたかなと思えた本当のデビュー作みたいなものです。これからは「アラレちゃん」みたいなギャグものがやってみたいですね。原作があるので、かえて絵にしばられず自分自身遊んで作れそうな気がします。ただ、タイミングがギャグは大変でしょうね。自分で面白いと思っても他人が受けなければ仕方がないですからね。まあ、ちょっとメカとは目先の違ったこともやってみたいんです。もっとも、できることなら何もしないで遊んで暮らしたいですけど(笑)。

—どうもありがとうございました。

大島 信幸

JOBUYUKI KITAJIMA

作画監督

オールナイトフジのノリでやりたかった

——ビデオアニメの作画監督は初めてかどうかだったんですが。

■ええ、そうです。原画はやってますけれど、それに今回の「ガルフース」も、もともとは作画監ではなくて作画監督修で形主に演技をチェックしてほしって話だったのです。だから最初はタイミングと演技のチェックがしていなかったのですけれど、田中(正弘)君だけではどうしても分量的に間にあわなくなってきた。その時には愛着も出てきてたので、引き受けたのです。

ただ、僕はメカはあまり得意じゃないのでほとんどタッチしていないんです。興味でここ何年間かキャラクターの芝居の方にいっているもので。だからメカはメカ作画の仲(盛文)さんや田中君の方にまかせてしまいました。

——演技上ではどんなイメージで作られたのですか

■最初秋山(勝仁)氏がイメージしてたのは、もう少し明るいキャビキャピした世界だったのです。それで、作画監督を正式に引き受ける段階で彼から「オールナイトフジ」のノリでいきたいって言われて(◎)。僕も「オールナイトフジ」好きだから「それで行こう」なんて(◎)。

そういう話から始まって、キャビキャピのセンで自分なりに演技プランとかを考えていたんですけど、実際は結構シリアスな演技を要求されたのでそのズレを修正するのがひと苦勞でした。キャラクターは明るいんですけど、ストーリー展開がどうしてもシリアス路線に走っちゃうので。ちょっとそのへんが辛かったですね。結局キャビキャピはラミィと一緒に集約された形で、他はさほどじゃなくなりました。むしろ今、作画作業を終えて考えてみると、もう少しラミィ以外にも明るい雰囲気を出してやりたかったなっていう気がします。

——ビデオと劇場用作品っていうのはやはり違いがありますか。

■うーん、やはり違うと思いますね。まあ、ビデオというジャンルを僕ははまだつかめ

できていないのだけれど、実際問題、予算とかスケジュールは違いますよね。テレビアニメよりは多少グレードを要求されるし、劇場用ほどの予算もスケジュールも出ない。そんな中でどこまで無駄を省いて効率的にチェックしているか、どんな方法たフィルムをまとめたいのかがっていうことはやはり考えなくちゃいけないことだと思います。まあ、これは今後の課題とも言えるんですけどね。

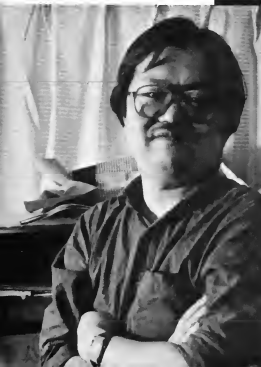
ただ、さすがに最近になって劇場公開の話聞いた時にはビックリしました。でも、まあ僕の見た範囲では丁寧な仕上げだったし、劇場にかけるくらいレベルは充分保っていると思います。例えば水が動くシーン、きれいな色トレスをかけて仕上の上手い人やってもらうのが嬉しいわけで、色トレスするヒマがなくて実線で作ってしまったりするのは僕は耐えられなくて。そういう基本的なところをきちんと押さえて丁寧な作り方をしているから、料金を払って観るに値するだけのものは出来ていると思うんです。まあ、映画フィルムとしての評価は見ていただいた方に決めてほしいですが。

——画的に観て、ご自分ではいかがですか。

■個人的には結構気に入っています。今までのビデオアニメよりオーソドックスな感じで、すし、オーソドックスなのが好きなんです。とにかく画面をクリアにしたかったですね。線がボソボソだったり、色の塗りムラが平気に出るみたいなところは最低限クリアしたかった。そういうベーシックな部分が意外と作品の質を左右するのではないかなと思うんです。決して原画と絵コンテだけで良いモノが出来るとは思いません。脚本でいくらテーマを出そうと思っても、フィルムの画面がハイグレードじゃないと伝わらないし、それ以上の事が出来っこないですよ。

だからそこをクリアして、その先へと行きたいって気持ちで一杯一杯しました。結果的には丁寧な作りで、好きな作品になりました。

——どうもありがとうございました。



真

黒

JUNGLE JIGSAW

美術監督

石川信之 氏
 武井 昌 氏
 ナーニスター 氏
 ナカハチ 氏
 ヒューズ 氏
 ナンバ 氏
 ナンバ 氏
 ナンバ 氏
 ナンバ 氏

背景はすべての要素と調和してあげたい

—美術的にはどういうイメージで描こうと思われましたか？

■最初の打ち合わせの段階では原作者の方からメカや宇宙に関しては「エイリアン」みたいに、惑星カオスは「スタートレック」に出てくるジャングルの様にしてほしいという要望があったんです。それを一応意頭において、現場でたたき上げていったという形ですね。ただ、初めのイメージとは進行するにつれてだんだん変わっていきました。本来ならば最初に美術がしっかりイメージを固めてそれから背景に入るのですけど、今回はその形を取らず同時進行で組み立てていったのです。つまり、監督とのコミュニケーションが進むことによってより具体的なイメージを作っていく。全編通ってというよりも、その進行に応じてシーンごとの美術を決めていくといった方法をとったからです。だから決定的な「これだ」というイメージはなかったですね。

—具体的にどの様に進んでいったのですか？

■まず宇宙なんですが、最初は迷ったのです。真黒にしようか、普通に青くしてしまうか、星の置はどするのかって。かなりやり直しましたね。結局はそれぞれの宇宙によって微妙な違いを出していくということになりました。だからかなり丁寧な作り方と言えるのではないのでしょうか。宇宙って下手すれば結構単純に見えてしまうんですよ。そこをどう構築させないように持っていくかが腕だし、監督のねらい目でもあったのです。僕としてはブラックのベタの上に星だけを多量に描いてSFの宇宙みたいなイメージでいきたいのですが、それだとフィルムにした時に雰囲気か今ひとつ無くなるんです。だからどうしてもところどころブルーを混ぜたり明暗をつけて変化を出さざるを得なかった。場所によって色々な種類の宇宙があるっていう感じですよ。その変化はなんとか出せたと考えています。

あと、カオスのジャングルなんですが、初めは人物に対してすごく大きな樹木が茂っているという設定だったのです。でもレイアウト

の段階で、見た目の異和感がありすぎるんじゃないかっていう問題が出てきて結局普通の熱帯のジャングルに落ちつきました。どういふことかと言うと、例えば実写の場合なら背景と人物の比率がくっ違っているも本物が実物だと認識しているから、観客はその違いを素直に受けとめられるんです。でも絵の場面、故意にそうしても「これは比率が間違っているんじゃないか」と思われちゃってそこに異和感が生じる。まあレイアウトの段階でしっかりと理解させるようにバースをつけてほしいんですけど、そのバース作りがまだ遅いんです。

—ご苦労なされたところはありましたか。

■そうですね、艦内とか空とか…。空はとにかく地球とは違った空にしようと思いました。かくってグリーンとかの全く違う色にする訳にもいかないので、そこは苦心しましたね。雲も普通の雲じゃなくて、くっつ下からそびえたつようなイメージで。案外空とかって全景描かないとサマにならないので、困りましたね。艦内は柿沼（秀樹）さんに設定してもらったので、そのへんのコミュニケーションが最初取れなくてイメージがつかみにくかったんです。ラフスケッチとかは出していたのですが、まだ呼吸の合わない上に背景に突入したので後になっての面しが大変でした。

—特にここを覚えてはいるところありますか？

■いや、背景というのはキャラとかストーリーも兼ねた全体を通して入ってくるものだから、背景だけここを覚えて下さっていくところはありません。フィルムになった段階で、全ての要素と調和して異和感がなければいいな、と思うだけで。そのへんをなにげなく観ていただければいいんじゃないですか。

アイディア的に言うところ、この作品はアダムとイブみたいなお話でしょ。そしてエンディングで現代の日本が出てきて、限りなく続いていく。そのへんのつながりがわかると面白いんじゃないかって個人的には思いますね。—どうもありがとうございました。



新井隆文

撮影監督
新井隆文
代表作
『機動警察パトレイバー』
『機動警察パトレイバー 第2期』
『機動警察パトレイバー 第3期』
『機動警察パトレイバー 第4期』
『機動警察パトレイバー 第5期』
『機動警察パトレイバー 第6期』
『機動警察パトレイバー 第7期』
『機動警察パトレイバー 第8期』
『機動警察パトレイバー 第9期』
『機動警察パトレイバー 第10期』
『機動警察パトレイバー 第11期』
『機動警察パトレイバー 第12期』
『機動警察パトレイバー 第13期』
『機動警察パトレイバー 第14期』
『機動警察パトレイバー 第15期』
『機動警察パトレイバー 第16期』
『機動警察パトレイバー 第17期』
『機動警察パトレイバー 第18期』
『機動警察パトレイバー 第19期』
『機動警察パトレイバー 第20期』
『機動警察パトレイバー 第21期』
『機動警察パトレイバー 第22期』
『機動警察パトレイバー 第23期』
『機動警察パトレイバー 第24期』
『機動警察パトレイバー 第25期』
『機動警察パトレイバー 第26期』
『機動警察パトレイバー 第27期』
『機動警察パトレイバー 第28期』
『機動警察パトレイバー 第29期』
『機動警察パトレイバー 第30期』
『機動警察パトレイバー 第31期』
『機動警察パトレイバー 第32期』
『機動警察パトレイバー 第33期』
『機動警察パトレイバー 第34期』
『機動警察パトレイバー 第35期』
『機動警察パトレイバー 第36期』
『機動警察パトレイバー 第37期』
『機動警察パトレイバー 第38期』
『機動警察パトレイバー 第39期』
『機動警察パトレイバー 第40期』
『機動警察パトレイバー 第41期』
『機動警察パトレイバー 第42期』
『機動警察パトレイバー 第43期』
『機動警察パトレイバー 第44期』
『機動警察パトレイバー 第45期』
『機動警察パトレイバー 第46期』
『機動警察パトレイバー 第47期』
『機動警察パトレイバー 第48期』
『機動警察パトレイバー 第49期』
『機動警察パトレイバー 第50期』
『機動警察パトレイバー 第51期』
『機動警察パトレイバー 第52期』
『機動警察パトレイバー 第53期』
『機動警察パトレイバー 第54期』
『機動警察パトレイバー 第55期』
『機動警察パトレイバー 第56期』
『機動警察パトレイバー 第57期』
『機動警察パトレイバー 第58期』
『機動警察パトレイバー 第59期』
『機動警察パトレイバー 第60期』
『機動警察パトレイバー 第61期』
『機動警察パトレイバー 第62期』
『機動警察パトレイバー 第63期』
『機動警察パトレイバー 第64期』
『機動警察パトレイバー 第65期』
『機動警察パトレイバー 第66期』
『機動警察パトレイバー 第67期』
『機動警察パトレイバー 第68期』
『機動警察パトレイバー 第69期』
『機動警察パトレイバー 第70期』
『機動警察パトレイバー 第71期』
『機動警察パトレイバー 第72期』
『機動警察パトレイバー 第73期』
『機動警察パトレイバー 第74期』
『機動警察パトレイバー 第75期』
『機動警察パトレイバー 第76期』
『機動警察パトレイバー 第77期』
『機動警察パトレイバー 第78期』
『機動警察パトレイバー 第79期』
『機動警察パトレイバー 第80期』
『機動警察パトレイバー 第81期』
『機動警察パトレイバー 第82期』
『機動警察パトレイバー 第83期』
『機動警察パトレイバー 第84期』
『機動警察パトレイバー 第85期』
『機動警察パトレイバー 第86期』
『機動警察パトレイバー 第87期』
『機動警察パトレイバー 第88期』
『機動警察パトレイバー 第89期』
『機動警察パトレイバー 第90期』
『機動警察パトレイバー 第91期』
『機動警察パトレイバー 第92期』
『機動警察パトレイバー 第93期』
『機動警察パトレイバー 第94期』
『機動警察パトレイバー 第95期』
『機動警察パトレイバー 第96期』
『機動警察パトレイバー 第97期』
『機動警察パトレイバー 第98期』
『機動警察パトレイバー 第99期』
『機動警察パトレイバー 第100期』

透過光とは悪魔の技以外の何ものでもない

——今回効果として透過光が多usedされたそうですが、実際に撮影されてみていかがでしたか。

■とにかく透過光処理だらけでしたね。以前「メガゾーン23」を撮ったのがきっかけで、それよりもずっと多い。マスクも作れなくちゃならないし、セル枚数も多いので大変でしたね。秋山(勝仁)監督が凝ってしまって次々と透過光を使うものだから、進行がすいぶん遅れましたね。使用したのは、モニター・宇宙船のビーム・爆発の炎の一部分・煙などで、よく考えつくなって感心する程。たかだか1秒のシーンを撮るのに何時間もかかる。他にも面白いのがやっやろうと思っていたんですけど、時間をそれにとられちゃってセンゼン遊べなかったですね。ただ秋山さんは透過光のことをよく知っていて、指示が的確なので助かりました。だから時間はかかっているけれどその分程度の高い作品が撮れたと思います。

——ご苦労なされたらしくですか。

■やっぱり透過光処理。あとはスケジュール的なものでね。今回は撮影期間が2週間しかなかったから徹夜続きでした。スケジュール表を見て「こんなに短いアウソだろ」って言ったら「ホントです」って言われて(笑)。透過光が多くて時間がかるんだから、もっと時間が欲しかったですね。1日100カット撮って、そのうえ効果とリテイク処理もある。透過光の術に徹夜していたようなもので。あれは絶対「悪魔の技」以外の何ものでもない(笑)。まあ他のところは割とスタンダードな撮影でした。長セルを使った「引き」よりも、たとえ枚数は多くても「スタンダード」な方がやりやすいです。「引き」は動かす時に静電気が起こるからセルが死ぬんですよ。だから透過光以外は割合楽でしたね。

——アニメ界に入れたきっかけはどういうことだったのですか。

■僕が大学を卒業した時って不景気だったんですよ。それで職を探していたら、たまたま先輩がアニメ関係の会社にて「ウチで撮影を募集しているから来い」って言われて。映

画とかは好きだっ見ただけで、撮影なんてやったことがない。カメラに興味すら無かった。だから入社試験も全然わからなくて、とにかく名前だけ書いて出しました。当然口点。だけどどういふ訳か気がついたら入っていた。就職が無くてしょうがなくなっていくのがそもそもの発端ですね。逆に当時はアニメーションなんてバカにしてたくらいだったもの。

——今まで手掛けた作品の中で、いちばん面白かったのは何ですか。

■「ゴッドマーズ」ですね。「新巨人の星」が撮影監督第1作で、次が「ムーの白鷺」数人28号「ゴッドマーズ」と続いて撮ったんですけど、あれは特に面白かった。撮影的に技術は全部僕がこしらえたんですよ。「全面透過」とか使って、楽しく遊んで出来ましたね。割と今はどろどろしている感じがなくなってきた。『うしろの百太郎』なんてやってみた。ただ、いくら面白いと思って撮っても作品になった時には血相変えて必死で観るけれどね。

——「ガルフオーズ」は他の作品と比べて完成度はいかがですか。

■うーん、かなりいいですね。客観的に見て、結構売れるんじゃないかな。去年「イクサー1」っていうのやっったんだけど、それがなかなか好評だった。今回はそれ以上に評価されると思います。「ガルフオーズ」は今までのビデオアニメと少し毛色が違いますよね。人間の毛色が入っているし感動もある。神話っていう素材も面白いと思う。だからそれが営業的なものにどう結びつかっていくのが問題ですよ。作ったからには評価を受けなきゃ意味が無いですからね。最近ではオリジナルビデオアニメの本数も増えてきて、売れる作品と売れない作品の差がはっきりしてきましたから、業界の状況は決して甘くないけれど「ガルフオーズ」はかなりの本数が売れると思いますよ。僕の希望としては、3万本くらい売ってほしいな。

——どうもありがとうございました。



長崎行男

音楽プロデューサー

KUNIO NAGASAKI

千代田出身、東京育ち

1970年、音楽雑誌『ザ・ビートルズ』で音楽ライターとしてデビュー

1975年、『ザ・ビートルズ』で音楽ライターとしてデビュー

1978年、『ザ・ビートルズ』で音楽ライターとしてデビュー

1981年、『ザ・ビートルズ』で音楽ライターとしてデビュー

1984年、『ザ・ビートルズ』で音楽ライターとしてデビュー

本当は歌をバックにたくさん流したかった

——まず音楽をつけるにあたってどんな点に気を使われましたか？

■もともとは「グーニーズ」とか「アメリカングラフィティ」みたいに歌をバックにたくさん流した作品にしかたつたのです。だけど、どうしても日本語の歌だと画面との異和感があって変なんです。英語だと別におかしくないのですが。だから実際にやってみたら3曲くらい入れるところが無かった。それが少し残念ですね。ただ、その分ひとつひとつの歌には力を入れました。新人歌手がデビューのきっかけとして歌う、みたいな真似はしたくなかったので人選にも気を使いましたね。歌だけでも充分に聴いてもらえると思いますよ。実際、映画を観てもらえばわかるのですが、割と歌が入っているところは歌がはっきり聴こえるようになっていて、台詞もないSEもほとんど入れなかったのです。歌がメインでそれに映像がついて来るっていうか、音楽の場面だけ切りとればそのままミュージックビデオになるくらいの完成度を求めたかったのです。そこらへんの狙いは成功していると思いますね。

——音楽担当の潮尾さんが結構乗って作曲なさっていたと聞いていますか。

■そうなんです、もう疑っちゃってね。普通なら3日くらいで録れるのですが、今回は10日くらいかけて一生懸命やってくれました。絵コンテの指示通り、克明に録ってくれましたよ。普通なら先に曲を作っちゃってそれを音響監督さんが録面に合わせて振り分けていくんですが、潮尾さんはそうしなくなりました。最初は絵を観ながら作曲したいっていう要望があったのですが、それはスケジュール的に無理でした。だから若干音と絵の長さが出ないところが出てきて、ややその微調整に苦労しましたね。テンポは途中で変わるし、転調もするし、盛りだくさんのすごい音楽ですよ。潮尾さんもまたやりたいうて喜んでくれました。

——3曲の歌についてももう少し教えていただけますか。

■挿入歌がLOOKの「Round at the night

と鈴木聖美の「歌え！レクイエム」。エンディングテーマが小比類巻かほるで「両手一杯のジョニー」です。この3曲はフィルムを観る前にイメージだけで作ってもらいました。鈴木聖美さんっていうのはラッツ&スターの鈴木雅之君のお姉さんで、作曲も彼に頼みました。「ガルフォース」はサントラ盤も出ますが、その中で1曲浮いてるかなって思えるのが小比類巻さんの歌ですね。そこだけシーンが現代の原宿の街に飛んでしまうので、少し毛色が違ってます。映画で観ればストーリー展開上そうなっただけでわかるので、何となくないですね。アニメの音楽も色々出てきていますが、今回は今までアニメ音楽の枠をはずしたような形で作ってほしいと思っていました。オーソドックスなものもいければ、やはり新鮮な、今までやっていないようなものにしたかたですらうので、アニメのレコードを聴くって結構耳がこえているので、その分「アニメの音楽はこうでなきゃいけない」という固定観念が強いような気がします。だから、映画にでもサントラ盤でもそういうところをとばらって聴いてもらえるといいですね。映像につける音楽にこういう方向性もあったのかって気付いてもらえたら、とても嬉しいと思います。語はるれませんが、日本だと映画にても音楽にしても製作にあまりお金をかけないんです。いや、かけられないと事うた方が正しいかな。だからその分いろんな知恵でカバーしていいものを作っていくケースが多い。そういう意味ではれからもっと面白い映像や音楽が生まれてくる可能性があると思います。これはアニメも共通することだと思うんです。アニメも実写映画も基本的には同じ「映像物」ですからね。話を「ガルフォース」に戻すと、サントラ盤では歌をA面、インストゥルメンタルをB面という風に付けてあります。本編を思い出しながら聴いてもらえばそれがいろいろいいんですけれど、単独のレコードとして聴いても充分楽しんでいただけたらと思います。

——どうもありがとうございました。



高野 伸

ツバサのデザイナー
MEI YUMENO

人間界出身
金髪、黒
髪に黒い
髪、黒い髪
の髪、黒い髪
の髪、黒い髪
の髪、黒い髪

エンディングのオチは最高だと思えます

——夢野さんは現在大阪に住んでいらっしゃるが、「ガルフォース」に参加することが決まったいきさつは？

■同人誌の関係で、高校時代から園田(健一)さんとおつきあひがあったんです。それが園田さんの紹介で去年の夏に、アドミックさんへ遊びに行ったのがキッカで、今回のお話が決まりました。

——サブデザインという、具体的にどういう部分を担当されたのでしょうか？

■メカの内部構造をデザインするのが主な仕事でした。具体的に言えば、プロッサムのメディカル・ルームやコンピュータ・ルームなどですね。エビ型のメカは外観から内部まで僕がデザインしましたが、その他のメカに関しては室内の様子を描くのが僕の役割だったんです。

——メカの内部構造をデザインする時は、どうやってイメージ作りをするのですか？

■イメージの作り方は人によって違うと思いますが、その作品の世界観にもよりますが、今回の僕の場合はメカをひとつの巨大な生物としてとらえてみました。だから、メカと言ってもあまり機械的な感じがしなくてもいいですね。

——作業の順序としては、最初に柿沼(秀樹)さんの作ったイメージがあって…。

■そうですね。柿沼さんが描いたメカのラフデザインを基にして、自分なりに“こういう形をしているなら、内部はこうだろう”みたいに進めていきました。柿沼さんの方から特に注意されたことはありませんでした。打ち合わせをしていてもいつの間にか雑談になってしまう。指示と言っても「君の好きなようにやればいいよ」と言う程度のものでした(笑)。だから、柿沼さんのデザイン・ラインと合わない部分が出てきたりして、慌てて修正したこともありましたね。

——いちばん苦労した点は？

■室内のデザインはキャラクター主体で考えなければいけないので、気を使ったのは人物とのかね合いですね。例えばイスひとつにしてもキャラクターの身長と対比して大きさを

決めなければならない。デザインもそれなりの「らしさ」が必要になってきますから。それと、さっき言ったように柿沼さんが描いた「メカ」と言うようにすることでですね。そのへんが大変でした。

——メカデザインに興味を持たれたのはいつ頃からですか？

■特にメカだけに興味を持っているわけじゃないんです。むしろ普段はキャラクターを描くことの方が多いんです。メカに興味を持ったのは、「2001年宇宙の旅」を観たのがキッカだと思います。あれ以来メカをメカとして観るのではなくて、SF映画のひとつの要素として観るようになりましたね。あと、星野之宣さんのデザインも好きでよく見えています。「ガルフォース」は特にメカが重要な役割を持っているので僕なりにがんばりましたが、スタッフのひとりとして参加できて嬉しく思いました。

——メカ以外の部分で「ガルフォース」の魅力というと、どこでしょう？

■まず、キャラクターが今までのアニメに無い魅力を持っていると思います。服装もスタイルも、可愛らしい個性的ですね。それにストーリーも、聖書や神話に基いて面白く思えます。エンディングのオチは最高ですね。

——最後に、ファンの方にメッセージをお願いします。

■ひとつの作品としてまとめる場合、特に長編の作品は必ず妥協しちゃう部分があるんですけど、今回はスタッフのまとまりがよく、妥協点がほとんど無かったと思います。ストーリーの重さやキャラクターの明るさなどがよくマッチして、かなり質の高い作品に仕上がりました。娯楽作品として観てもいいし、ストーリーの奥からメッセージを感じるのもいいと思います。メカマニアやア人のキャラクターのファンの方もよろしく、幅広い層の人達に観てほしいですね。決して観て損はないと思います。

——どうもありがとうございました。



MAGICA KAWAHARA

●エルザ●

「平成上ダンバイン」チャム・ワウ役でデビュー
「暴戦エルガム」リン・リリス、リリス・メカゾー
ン23、高田中校役、アーツビジョン所属

■私の演じたエルザは、しっかりしてみんなのお姉さんとして感じますね。責任感が強くて何でもできて余裕がある。根っからの優等生なんですよね。秀才の生徒会長、とんでもりかな。反面、笑顔がなくなるとどげなくってカワイイと思います。キャラクター表を見た時エルザの笑顔がいっぱい描きあったのでへええと思いました。リーダーとしての威厳と、みんなを思いやる優しいラミらしさを表現したかったですからよく出てるかな?



GALL FORCE GIRLS

YURIKO YAMAMOTO

●ラミィ●

「サンダーバード」のサンダーバード役でデビュー
「ディショジョー」ジョージ「北風の赤」ユリア
「ダンクダ」洋楽役多数、古ニア所属

■ラミィは食料調達係で非戦闘員です。いちばん年下でギャグメーカーです。だから、何かっていうと足手まといになるんですけどね。そんなラミィに声をかける時は、思いきり子供につくってるんです。食料調達をスーパーに出して。女の子が7人いると役づくりが大変なんですけど、そういう意味では楽しいです。キャラクター表のからしきってせんね。ニコニコしているラミィが、ちょびりスネでふにゃしている時のラミィの顔が好きです。



三本百合子

「アリアー」マミ、現のしりとりマミ役でデビュー
「アタッカーYOU」早瀬倉見「ハイスクール」高瀬麻衣「手槍地」ふみだくしん「バキバキ」所属

NAOKO MATSUI

●ラビィ●

松井葉枝子

■えっとラビィは、やさしくて、気が強く、しっかり者です。男性の理想の花嫁像ですね。きっと、家事一般はあたりまえにラクラクこなし、真面目で素直で、おまけに名前が「ラビィ」…RABBITときてるんだから、食べたっておいしく、ア保母さんみたいなので手料理も、優等生がイヤミにならないように頑張りました。みなさんも「ガルフース」を観た時は「本当の雲」というものをちゃんと知ってるかも知れません



原えりこ

ERIKO HARA

●パティ●

「世紀イ〜パワマン」ラン役でデビュー「ときめきトキメキ」藤村パイオナル、シャロン、シンキー
■モ、フェアリー役多数、現在フリー

■パティって、かわいくて、活発で、妹にしたいようなキュートな女の子なんです。だけそれを意識するとしやべり方とかラミィに似てきちゃうんで、そうならないようにするために声をアテる時はバキバキとしやべらせたりしました。でも、そのへんの表現の違い、って難しいですね。感情表現が素直な子だから、優しい気持ちとかすなおに出します。いつも隣にいたいような女の子をみるつもりで応じてもらえば嬉しいです。



鶴ひろみ

HIROMI TSURU

●ルフィー●

「ペリー」物陰のペリーニ役でデビュー「超時空変身マロボ」キム・カメ、鬼島ゆかり、杉本麻起、明高陽子役他多数、古ニア所属

■ルフィーですがアルフィーって子は7人の中でいちばん女らしい子だと思います。自分の気持ちやストレートに表現できなくて、素直じゃないと言ってしまうんですけど、彼女はたいへんテレ屋なんです。言葉づかいは乱暴だけど、その内制をうまく表現できたら最高なんですけど、ルフィーの使用感もなかなか好きいです。こういうキャラクターは初めてで、私自身にとってはやりがいがありました。



「平成上ダンバイン」エルガム役でデビュー
「アタッカーYOU」ジャック「ふたり鷹」ハコ
「吸血鬼ハンターD」ドリス他多数、特撮所属

MICHIE TOMIZAWA

●ポニー●

富沢美智江

■えーっと、ポニーはメカが好きで、おくびりな子です。戦隊なんか苦手なタイプなんです。それで、いつも優しい微笑で、みんなを暖かく包み込んで、まさに「縁ののり力持ち」。そんなポニーのいざとなった時の強さとか、おくびりだったのが最後にはみんなの心の中にいこうとする、彼女の成長を感じました。道端に咲いている、多分お花畑のような花のことを「いいな」と思ってもうちは嬉しいです。



渡辺葉生子

NAOKO WATANABE

●キャティ●

「おぼっちゃマン」の女中4人役でデビュー「ムササビ」のメロメロ「ミエル」ウイングマン「美し」「小公女セーラ」ロケット役、古ニア所属

■キャティは、物語の鍵を握るキャラクターなんです。人間じゃなくて、アンドロイドですからね。みんなを観察しているわけだから、めだっちゃいれない。静かな中にもうこの芯の通った、信じているものがひとつある、って感じ。そういうおさえた演技の中に心を込めるのは難しいですね。「こんなにかわいいのやっちゃってイイのかなぁ。」などと思いつつ、キャティの不思議なかわいさ、内に秘めた不思議な情熱感じて下さい。



空前の1/8スケール! この夏一番の狙いすぎ!!

●柿沼秀樹氏

(原作者)
んー、いーおーお最高やね最高やね。読み終わった後で思わずソスをかけたくなるっていう感じだね。

●園田健一氏

(しよのちげんにち)
もうカニを食うのは終わった。これからは満席全席の時代やノ(社長おねげーしますだー)

●河村智子さん

(OL)
ガルフォースは、私に愛と勇気を与えてくれました。ラミィ、パティ、そして……ラビィありがとう。

●小田雅弘氏(ガンダム)

物事には調いというものがあって、ガルフォースにおけるこの雰囲気というのは、美少女達とメカ物を賛美するアレとは一味違う野田君のうなぎだ。因みに私は雑歴史上に残るラストのどんでん返しには、ちょっぴり泣いてしまいました。

●にせ高橋名人

(GG編纂者)
「スターフォース」よりも痛快、「マリオ」よりも面白い。美技、隠れキャラ満載の快感20連射別冊だ!!

●荒牧伸志・美紀夫妻

(メカニックデザイナー)
ハラハラ・ドキドキの128P、あっといふ間に読み終わってしまうけど、今、感動が胸がいっぱいです。新婚旅行はカナダへ行ってきました!



Model Graphix 別冊

STAR FRONT GAL FORCE

スターフロント・ガルフォース

原作：柿沼秀樹 / キャラクターデザイン：園田健一 / メカニックデザイン：柿沼秀樹・園田健一 / 撮影：奥村正己

とにかく凄い人気です / お早く / 7月15日(火)より書店にて《夏休み》ロードショー!!

※絶賛発売中980円 ●当日料金：一般980円 / 大・高生980円 / 中学生980円 / 小人980円

オールナイト / 連日実施中自宅にて御自由にお読みください。●お求めは全国有名書店・模型店にて

ビジュアルなホビーマガジン

モデルグラフィックス

ゲームで、こく /

ゲームグラフィックス

モデルグラフィックス別冊

エアガングラフィックス

発売日 7/25 8/25 9/25 10/25 11/25

発売日 8/15 10/15 12/15 2/15 4/15

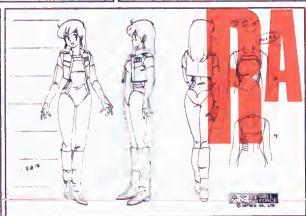
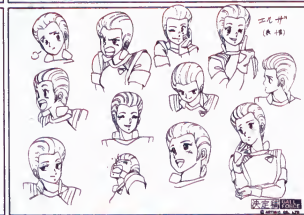
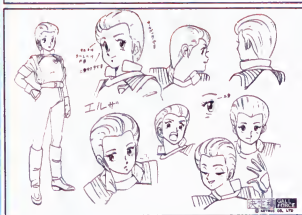
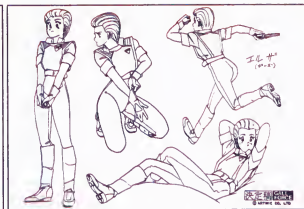
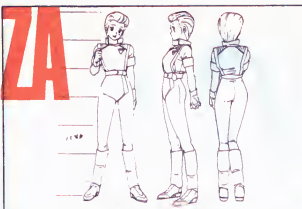
発売日 7月25日のみ / お買越しなく



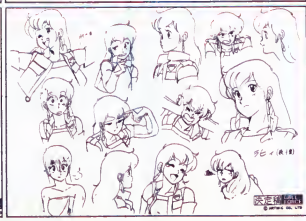
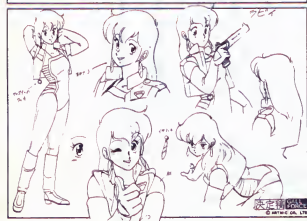
GALL FORCE

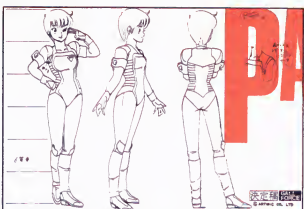
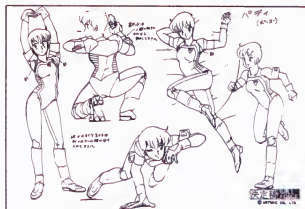
Illustration • MASAHIRO TANAKA

FLUZA

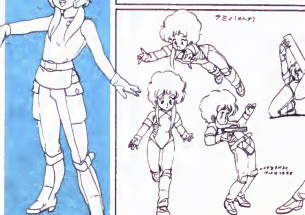
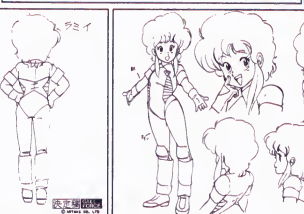
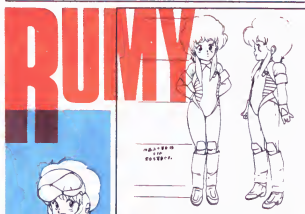
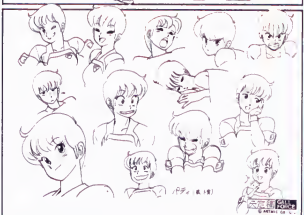
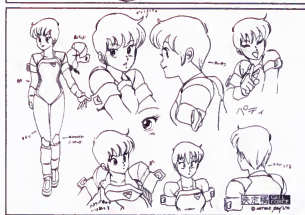


BABBY

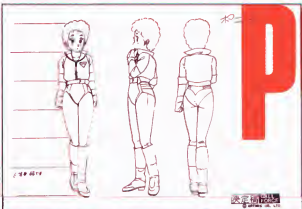
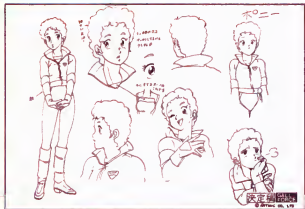
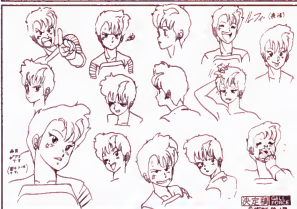
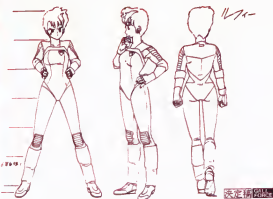




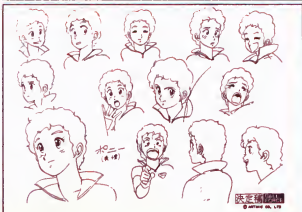
PATTY

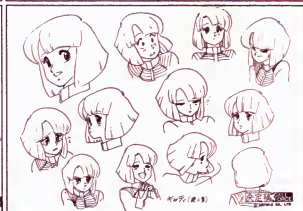
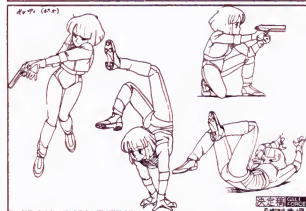
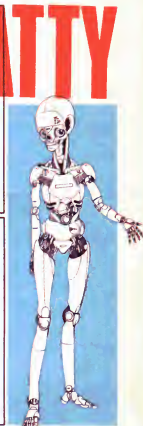
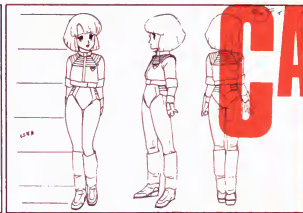
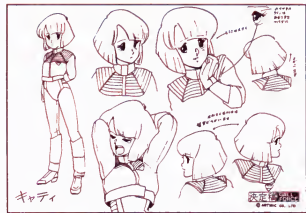


YUFY

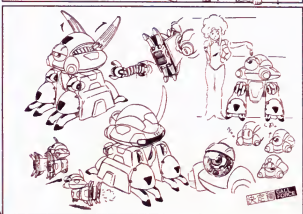
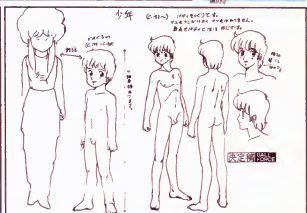


PONY





BOY TOILET & ALL

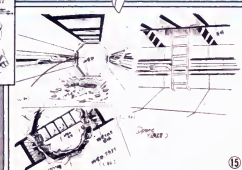
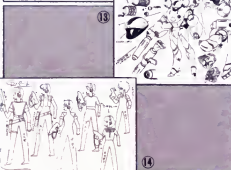
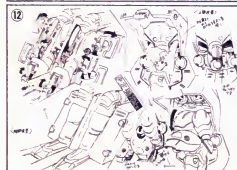
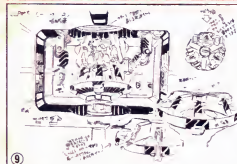
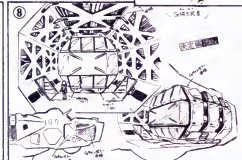
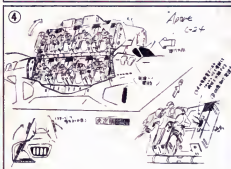
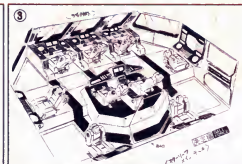
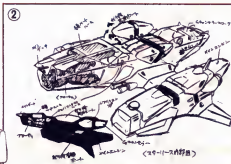


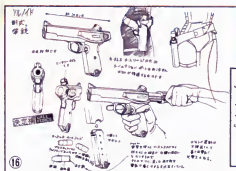
STAR LIEF



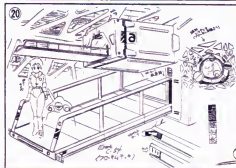
- ①巡恒艦スター・リーフ ②内部図 ③第一艦橋 ④艦載戦闘機バインの発艦用ベイ ⑤艦載戦闘機スティムの格納庫 ⑥宇宙服の格納庫 ⑦宇宙服 ⑧重症消去装置室 ⑨対艦戦闘機兵ブロンティの格納庫 ⑩対艦戦闘機兵ブロンティ ⑪艦載戦闘機バルサム ⑫ストラグル・スーツの装置説明図 ⑬ストラグル・スーツ ⑭各員の銃器装備説明図 ⑮艦内通路

第9星系远征艦隊参戦、ソルノイド宇宙進軍軍第28艦隊第15師団所属巡恒艦。艦名スター・リーフ。巡恒艦は遊軍巡洋艦に対して恒(惑)星間を巡航する戦闘艦の下位の艦種の総称で、宇宙戦闘機や物資の運送、惑星の準備探査など多目的な役割を持つ。その為に重火器の装備は無い。作品中の「重症消去装置」

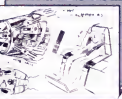




16



20

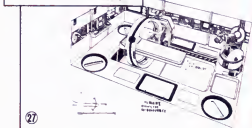


23

25



24



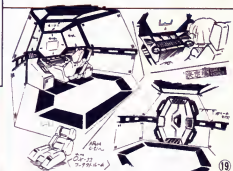
27



28



17



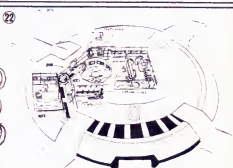
18

19



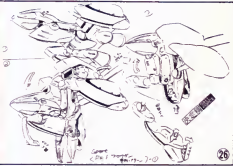
21

＜飛行時形態＞

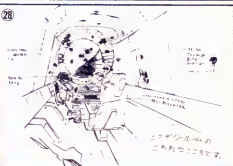


22

16 ソルノイド軍の制式拳銃 17 プラスマガ
 18 医療室 19 コンピュータ"OX-11"コ
 ンタクト・ルーム 20 緊急降下用ベースプロ
 ッサムの格納庫 21 緊急降下用ベースプロ
 ッサム 22 内部図 23 緊急降下用ベースプロ
 ッサムの発艦用ベイ 24 航行用艦橋 25 ジェ
 ット・ブドウガン（機動体形） 26 ジェット・
 ブドウガンの変形説明図 27 医療室 28 コ
 ンピュータ"エグザノン"コンタクト・ルーム
 29 マシンガン 30 アーマー・スーツ 31 ウ
 ォークラフトプレイカー



26

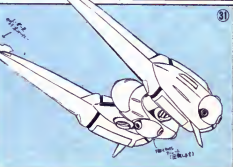


29

とは光速航行時に要員にかかる重圧を軽減
 する為に光速航行用機関と連動して進行方向
 と逆方向の重圧をかける装置である。緊急降
 下用ベースプロッサム（B級降下用ベースD
 -1型）は、通常は巡航艦スター・リーフの一
 部として機能しているが、緊急時に限りスタ
 ー・リーフの艦首を爆破、解放して脱出する。

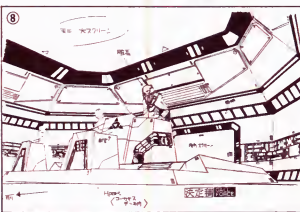
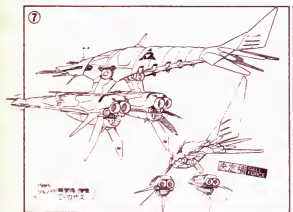
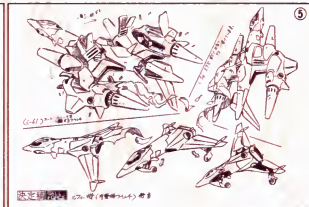
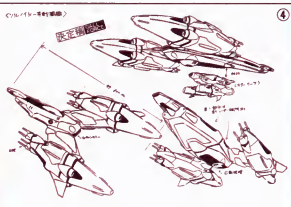
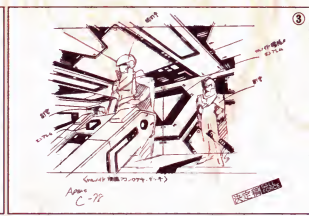
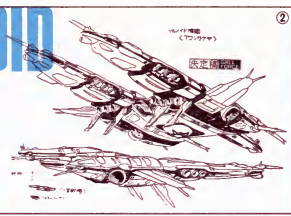
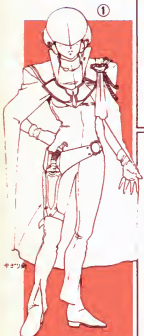


30

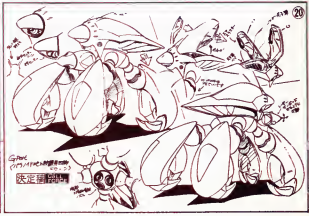
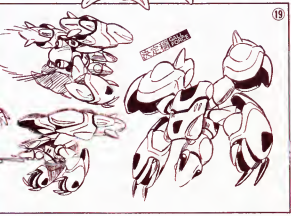
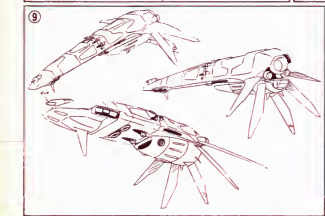


31

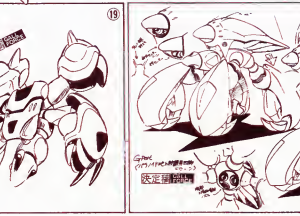
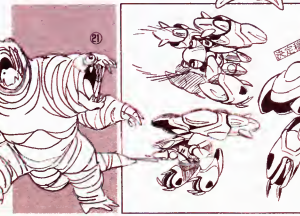
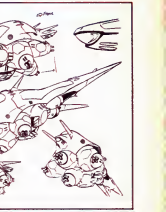
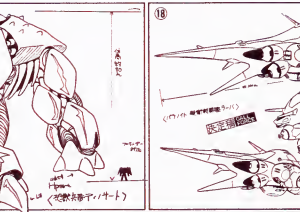
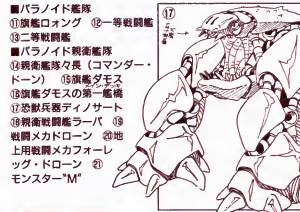
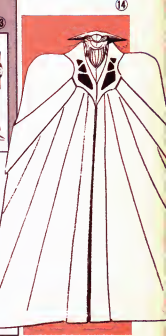
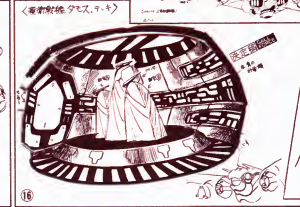
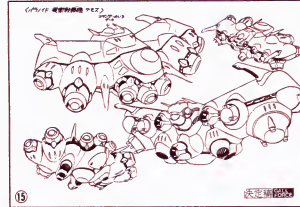
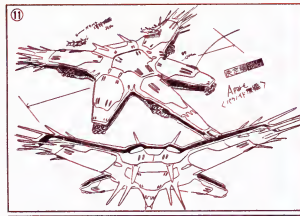
SOLNOID

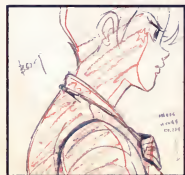
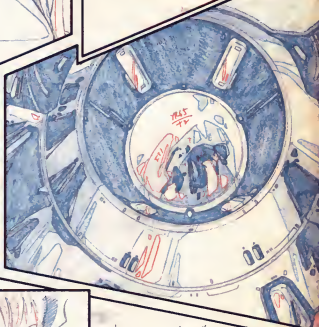
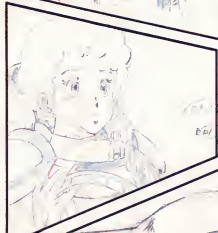
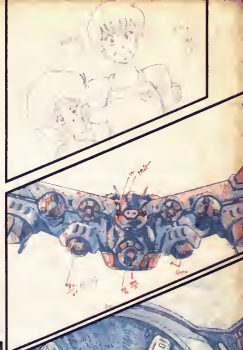
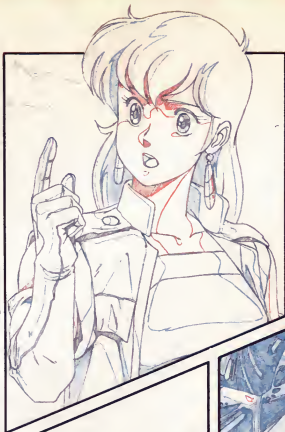


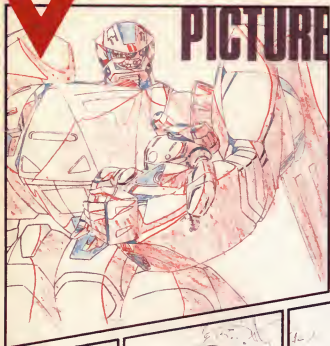
■ソルノイド艦隊
①艦隊総司令官 ②旗艦アコンカグヤ ③旗艦アコンカグヤの第一艦橋 ④一等戦艦艦 ⑤アタッカーズ ⑥用戦艦機プランチ (ルフィー機)
■ソルノイド親衛艦隊
⑦親衛艦隊隊長 (コマンドー・ドール) ⑧旗艦コーカサス ⑨旗艦コーカサスの第一艦橋 ⑩親衛戦艦 ⑪戦艦機兵ランダー

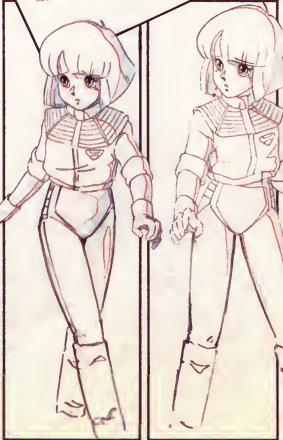
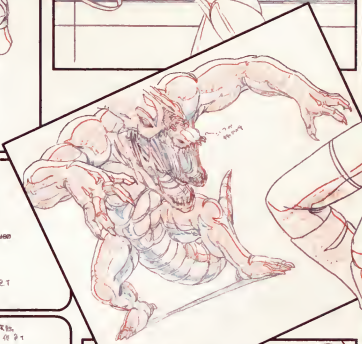
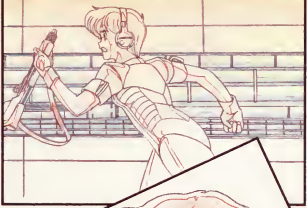


PARANOID









1) ДАДАПЫЛЛА - МУТАЦИЯ. ВНЕШНИЙ.
 2) ПО ДИВЕРЗИИ ...
 3) ТРЕХСЕРИИ. ЭКСПЛУАТАЦИЯ
 4) ИТ АРХИВ ... НАУЧНОЕ
 5) ПИЛЛО. ИММУНИТЕТ. ПО ОФФЕРТО ... УПРАВЛЕНИЕ

- ПО 4 ТИПОВЕ. ЭКСПЛ. ...
- ПО 2 АКАДЕМ. ТИПОВ.
- ПО 2 ИЛИТЕ. НАУЧНОСТЬ

2.1

1) ПО 4 ТИПОВЕ. ЭКСПЛ. ...



1) ПО 4 ТИПОВЕ. ЭКСПЛ. ...
 2) ПО 2 АКАДЕМ. ТИПОВ.

1) ПО 4 ТИПОВЕ. ЭКСПЛ. ...

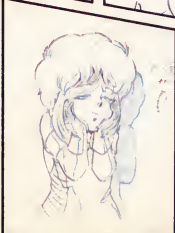
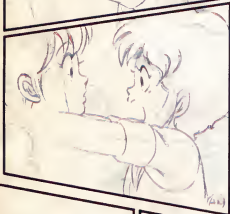
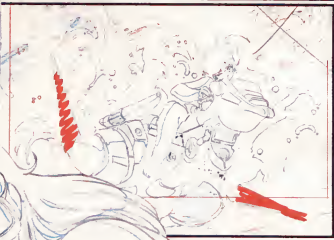
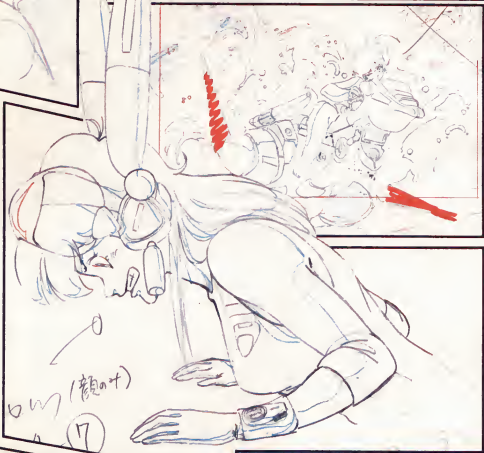


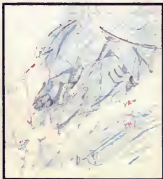
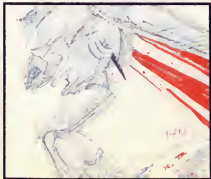
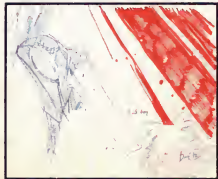
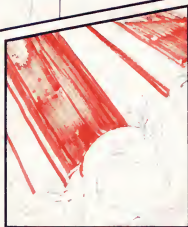
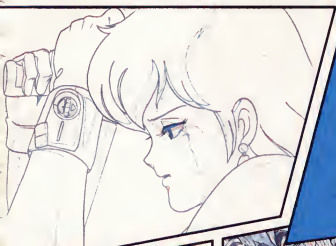
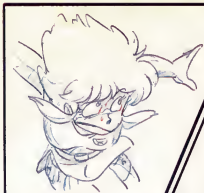
1) ПО 4 ТИПОВЕ. ЭКСПЛ. ...
 2) ПО 2 АКАДЕМ. ТИПОВ.

1) ПО 4 ТИПОВЕ. ЭКСПЛ. ...

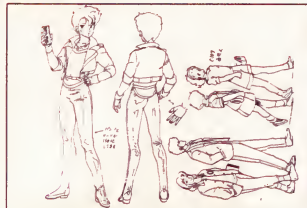
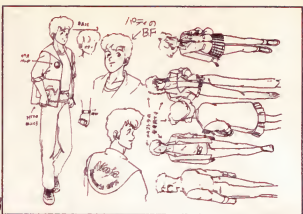


1) ПО 4 ТИПОВЕ. ЭКСПЛ. ...
 2) ПО 2 АКАДЕМ. ТИПОВ.





SOMETIME SOMEDAY IN TOKYO



楠沼秀樹

6月某日の太原早稲駅。午前8時。本誌編集部員集合。楠沼氏の都合により延び延びにされ絡めてきたサバイバル・ゲームロケを本日こそ敢行するのだ／＼という意気込みはある。あるのだが、しかし。待てど暮らせどカメラマンが来ない。編集人は車の運転ができない。車が無いとロケ地へ行けない。何よりカメラマンがいないと撮影ができない。ただあつていただけ、加分運れてカメラマン登場。ああよかった。

午前9時、善神寺はアートミツウへ本日の主役、楠沼氏を迎えに行く。昼夜明けという楠沼氏。カメラマン兼運転手、編集者人を集めて陣は一泊。荒川土手の秋ヶ瀬公園へ。車の中で楠沼氏が迷彩服に換装する間にスエーデンは電所遊び。楠沼氏が終わる。エアソフトガンM16を取り出して点検していたところへ通りかかったのは、なんとバトロール中のバトカーであった。撮影官見人にあせりながら、ゲームのその特集記事。とある。



COMBAT!

SURVIVAL GAME MANUAL

「サバイバル・ゲーム」だ。米でネルスポットガン（牛に農別の印を付ける為のペイントガン）で遊んでいたのが、あまりに面白くて世界的に流行した“大人の遊戯”だ。誕生からたった数年でリッチなスポーツ・ゲームになった「サバイバル・ゲーム」、もちろん日本でも多数のチームが結成されて、あちこちでこの「大人の遊戯」を楽しんでいる。しかし、ネルスポットガンが銃刀法の規制で使用できない為、日本では許可のいらないエア・ソフトガンが使用されている。いずれも劣らない銃の魅力がある。

その「サバイバル・ゲーム」と「ガルフォース」をこじつけて遊ぼうと考えた編集部。ゲームはできなくてもエア・ソフトガンで遊べないだろうか。多忙の柿沼秀樹氏を誘い、数丁のエア・ソフトガンを持って遊びにいった。（ちゃあんと「サバイバル・ゲーム」の記事も書きますよ、編集長。…殆んどが撮影の記事だったりする。）



26

走る。撃つ。

COMBAT
SURVIVAL GAME MANUAL



ことを撮影する。中絶する場面はあまりかと思
うが、撮影監督を兼ねたカメラマンの柳沼
氏はやたらとしゃべり出す。

「撮影開始。撮影最後の柳沼氏は、スタッフ
に言われるままに荒あがりの地面にうつぶせ
になり、腕の中をかいたり、鼻を地の刺もく
ぐったり、寝転がるカメスマンの口を指ひ刺
したり、土手から飛び下りたり、土間のタン
シロを数回やるのであった。スタッフはた
たひとりのモデルをいぶめるように次々とア
イディアを考える。(多ったアイディア・木に
登って飛び降りる、真鍮筒を破る、川に飛び
込んでみる、などなど。)

撮影終了。激夜あけの身体にムチ打って口
袋を放りし、疲れきった柳沼氏を待ち受け
ていたものは預け番敷のない車中インダビ
ムであった。

その日、柳沼氏・カメラマン・編集人と
預されたものは、数本のフィルムをテープ
に刺されたアトだけであった。



サバイバルゲーム



サバイバル・ゲーム・マナー

男は何歳になっても子供っぽいところが抜けない。傍から見て自分には「いい年をして…」と思えるようなことでも、本人には生きがいであり「その気にさせるもの」なのだ。そんな「その気にさせるもの」の中でも、異常なノリで楽しませてくれるのが「サバイバル・ゲーム」だ。もともとはアメリカで流行った“大人の戦争っこ”で、ネルス飛ットガンと呼ばれるペイント弾を発射するガス・ガンを使って打ち合うゲームなのだ。迷彩服に身を固めて菊又・薙を片手に森や林を駆け回る。やっている本人は真剣そのもので、まさに生死を賭けているつもりと言って過言でない。

日本で流行しているサバイバル・ゲームは、6mm BB弾を発射するエア・ソフトガンを使用する。このBB弾は塊質プラスチックやゴムなどでできているので、露出した肌の部分に当たるとハッキリと言ったかすり傷。特にここ1年ほどの間でエア・ソフトガンの注射アップ徐かかなりのもので、中には実弾の発射に匹敵する速度が出た為に、警察から規制が出ている。その為にゴーグルは必ず着用、肌の露出部分はできる限り少なくする。しかし、装備をしっかりとルールを守れば決して危険なスポーツではない。スリルあるコンバットを楽しむには、それなりの準備は必要なのだ。それではゲームの進行方法について注意点を見てみよう。ゲームをする上で最も大切なことは「とにかく安全にゲームを楽しむ」ということだ。その為にまず、①責任者を定める、②場所の設定はしっかりと行なう、③ゴーグルは必ず着用する。以上の点を必ず実行する。特に③は大切。エア・ソフトガンの威力はかなりのもので、通行人などに当たったらケガをすることは必至だ。その為に街中や公園などでやるのは当然ながらダメである。理想から言うならば私有地の林などを所有者の許可を得てやるのがいちばん良いが、それ以外は河原などで人の来ない早朝にゲームをやる。もちろんエリアに一般の人が入って来たら即、ゲームは中止しなければならない。③についても目の事故がサバイバル・ゲームの大きな問題点であることは言うまでもない。自分の目は自分で守る、ゴーグルの着用は一生をダメにする。

サバイバル・ゲーム・ルール

エア・ソフトガンで使用するBB弾は当たっても

跡がつくわけでないので、当たった、当たらないのトラブルが起き易い。そうするとゲームそのものが成り立たなくなるので、当たったら正直に「ヒット」と宣言したい。これは例え靴の先でも同じ。そして弾に当たったプレイヤーは、ゲームエリアの外にあらはれ始め設けられたセフティゾーン（言うなれば死体置場）に行く。この場合に死者(!?)は白旗をかがけたり、両手を上げたりして戦線から離れたことを明確にしないと、セフティゾーンに辿り着く前にまた撃たれたりするので必ず実行しよう。なお、銃に弾が当たった場合、同じようにアウトになるルールと、その銃だけが使えなくなり、サイドアームとして持っているハンドガンで戦艦を航行できるルールの2通りがあるので、事前に決めるようにする。

■チーム対抗戦■

サバイバル・ゲームの中で、最も一般的なゲーム・ルールがこの“チーム対抗戦”です。ふたつのチームに分かれてそれぞれがチームの陣地を設置するところからゲームはスタートする。陣地の内には旗やチームカラーのマーカ―、ホイッスルなどを置いておき、それを取って自分の陣地へ持ち帰るか、ホイッスルを鳴らしたチームが勝ちと考える。地形や相手のチームの行動を読んで、作戦を考へる。防備を固めるか、攻撃に出るか。かなり知的に楽しめる。1チームの人数はだいたい10人くらいまでがちょうど良く、それ以上になってしまう場合は、思い切った3チームに分けてしまう。その上で、エリアの広さやチームの戦力などを考慮して3つとも互いの戦いにするか、或いはトーナメント戦にするかを定める。またチームメンバーの組み合わせはできるだけ近く近い方が白熱化して面白だろう。経験度や装備なども考慮した上で組み合わせよう。

■バトルロイヤル■

人数が4〜5人くらいしか集まらない！ こういう時は“バトルロイヤル”が最適だ。要するに自分以外のプレイヤーは全て敵と考えればいい。相手を見つけたら片っ端からやっつけていくのだ。そして最後まで生き残った者が勝利者となるわけ。腕を磨くのに絶好の場だ。このゲーム・ルールではやる場合は注意点がふたつある。まず第1に、積極的な攻勢に出るといふこと。人数が減るまでどこかに隠れているなんていうのはダメ。第2に時間の制限をつけること。人数が減ってくる、敵を見つけられなかったり、観みかなくなりてなかなか終わらないという場合もよくある。どこかで時間の制限を

つけるようにしよう。

■フォックス・ハンティング■

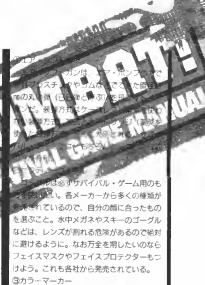
いつも“殺るか、殺られるか?”を繰り返している。そこでこのようなルールを紹介しよう。この“フォックス・ハンティング”は、キツネ狩りはひとりだけがキツネになり残ったプレイヤーはそのキツネを追い駆けるというゲーム。キツネは、アミダその他の公平な手段で順番を決め、全員がやるのだ。キツネはエリアを逃げまくり、よく撃たれないようにする。もちろん逃げているはかりが能でない。逆に追手を撃つても良く、その場合はキツネの得点に加算される。そしてキツネが撃たれた時点でゲームが終了して、逃げ延びた時間が得点になる。

■チェイスルール■

このゲームは変則ルールと言っても、基本はチーム対抗戦と同じ。違う点は各チームリーダーが旗などのシンボルを持ち歩き、それを奪い合うところだ。このルールは各チームの作戦が大きくモノをいう。リーダーを後方にやって全員で防備するか、それとも単独で大きく移動させるか、かなり頭腦を使うゲームだ。

そして、サバイバル・ゲームはスプラッシュ・ゲームになる

エア・ソフトガンでのサバイバル・ゲームは雑に面白い。しかし、先に言ったようにBB弾はマーキングが付かない為に当たった、当たらないのトラブルが起き易い。また、プラスチック製の弾で撃ち合うのだから、やはりケガ人が出てしまったりもする。そして何より本場であるアメリカのやり方と違う！ というわけで、日本でようやくイベント弾を使用できるエア・ガンが登場した。このペイント弾の直径は9mm。BB弾より少し大きめのカプセルで、この中に赤い染料が詰っている。この弾は当たるとコナゴナに砕けてしまうので、ケガをする心配も少ない、マーキングによって当たったことが確認でき、まさに一石二鳥。また、スプラッシュ・ゲームの統括組織NSL（日本スプラッシュゲーム連盟）も発足してゲーム専用のヘルメットやプロテクター、ウェアなども開発中である。ゲームエリアも各地に続々とオープンしている。ゲームエリアのNSL公認店では専用銃、ヘルメットなどのレンタルもしてくれるので、サバイバル・ゲームをさらにステップアップして楽しみたいという人は、ぜひ連絡してみたい欲しい。



チームに分かれて対峙する場合に旗と銃の役割が付け加えられるように、チームごとに色を決めてそれぞれに色のカラーマーカ―を置くようにする。旗を奪われたら死ぬまでいなくなる。ちなみに死人は白いマーカ―。近況、発売されているスプラッシュ・ゲームの専用銃は「スーパー」が、(29,000円)「スーパー」が「ダブル」が「モラル」(44,000円)など。今秋には「ミニスコーリング」(予定値、000円)「M500」(予定値、000円)などが発売する予定。これはまだ噂ノ口で、今後もさらに増える見込みだ。

NSL 公認店
スプラッシュ・ゲーム用品を取り扱うNSL公認店は次の通り。キヤブントム011-2511-2520、ウッドランド03-966-7125、アンガル0465-23-2444、チャンピオン029-232-1873、ソフト022-714-5798

▼威力倍増新登場フロントム 渋谷店03-422-0300)ウツダガン・ブーズ(¥6,000)ウッドランドバズ(¥5,000)ウッドランドフット(¥1,500)ウッドランドジグザグ(¥4,800)ウッドランドMCキャップ(¥1,500)プラスチックヘルメット(¥2,000)ヘルメットアーマー(¥5,000)プラスチック手袋(¥6,000)1H1サスペンダー(¥1,500)ビズルベルト(¥1,000)バグナ(¥900)ウッドランド03-966-7125)セフティゴーグル(¥900)フェイスプロテクター(¥800)タイガーストラップフェイスマスク(¥2,000)



▼ルールによって急に暴漢した時の状況にも対応し、合と銃のみが使用不可無い場合がある。暴漢の場合や、銃か放棄して近づくことも戦術として行うことができる。ナイフだ。敵の体をやっつけることもできるのである。



知る。



構える。

▼サバイバル・ゲームの問題は屋外で行なう。当然である。戦術を生かして勝利を収めること。フィールドを厳守してゲームを楽しむ。これも重要なポイントである。



知る。

▼サバイバル・ゲームは屋外で行なう。当然である。戦術を生かして勝利を収めること。フィールドを厳守してゲームを楽しむ。これも重要なポイントである。

伏せる。



▼サバイバル・ゲームは屋外で行なう。当然である。戦術を生かして勝利を収めること。フィールドを厳守してゲームを楽しむ。これも重要なポイントである。



逃げる

▼ゲームも、そして戦闘も展開も大切である。エア・ソフトガンの掃除や調整を行なって、次のゲームに備える。気持ちの良い連射、勝利の宴には多くの苦労があり、それが次の連射、勝利につながる。



逃げる



決める

▼サバイバル・ゲームで使用する銃（エア・ソフトガン）に要求される性能は、①装弾数が多い②連射性能が高い③コンパクトであること。この性能を満足させて、人気のある銃を手けるとG9（マルゼン）ミニUZ（マルゼン）などがある。

COMBAT!

SURVIVAL GAME MANUAL

決める



▼ゲームで使用する銃（エア・ソフトガン）に要求される性能は、①装弾数が多い②連射性能が高い③コンパクトであること。この性能を満足させて、人気のある銃を手けるとG9（マルゼン）ミニUZ（マルゼン）などがある。

TAR FRONT GALL FORCE

「ガルフォース・エターナルストーリー」は月刊模型雑誌「モデルグラフィックス」(大日本絵画・刊)に1985年3月号から86年8月号まで好評連載(全18回)された「スターフロント・ガルフォース」を原作としたオリジナルビデオアニメーションである。「3Dフォトコミックス」として人気を得たこの作品を安易な原作の紹介でなく、「ガルフォース」の別世界、もうひとつの世界として構成してみた。(協力・アートボックス)



友軍艦隊の到着まで衛星カオスを防備する。

宇宙に存在する二大種族、「ソルノイド」と「パラノイド」は絶え無く生存の為に闘争を続けていた。

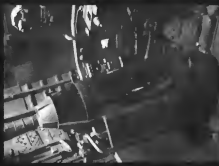
「ジエネクローブ」と称される両種族の科学技術の結合により惑星単位の生命の活性化技術を完成させた両種族は、しばしば協力してテリトリーとすべき惑星を復活、再生、或いは新造、開拓した。しかし、両種族の闘争は絶えず、その惑星の所有権を巡って闘争が続いた。

第9惑星、惑星ティラーの衛星カオスもこのジエネクローブ、第15惑星活性化計画で縁に落ちた星になり、所有権を巡って両種族の干渉が始まった。交渉が成立しないままに両種族は艦隊を衛星カオスへ進軍させた。遠征、光速航行するソルノイド艦隊は同軌道上航行の「パラノイド」艦隊の任意攻撃を受ける。その直撃で経過衛星スター・リーフは異常加速流液に吞まれて光速圏から離脱してしまつた。動力制御系統に致命的損傷を受けながら衛星カオスに到着したが、光速航行中の事故で両艦隊より18,800時間(約700日)も早く到着してしまう。艦内にはヘルプロイドのToll

ーIIと生命維持カプセルに眠る3名の乗員が居た。スター・リーフの機能は到着寸前で停止して、コンピュータ「OX-11」の判断でTollと3名の乗員は緊急降下用ベースプラットフォームで衛星カオスに降下した。

第15惑星活性化計画の成功により、人工の新天地になった衛星カオスで目覚めたラビィ、パティィ、ラミィは、やがて来る敵軍艦隊、或いは友軍艦隊の到着までこの星を防備しなければならぬ。シールド、ジエネレーターを設置して防衛体制に入る。しかし、防衛体制も完全でなく衛星カオスの半球は無防備、プラットフォームの超地平線レーダーも同軌道上にサポーターが無い為に真半球は探知ができない。現状でこの星を防備しなければならない。

敵日が過ぎた頃、予感の通りに敵軍艦隊の先発隊が第9惑星系に現れた。その先発隊の目的も艦隊の到着までに衛星カオスを自らの手に収めることである。コマンドー・ドーン率いる先発隊は防衛体制の死角を狙って、地上用戦闘メカイメージを投入させた。迫る敵影。ラビィ、パティィ、ラミィはプラットフォームに搭載する戦闘兵器で迎撃に出る。





敵軍艦隊の攻撃から衛星カオスを防衛する。

ラビィ、パティ、ラミィは落下したスター・リーフのコンテナから対艦機動兵器ブロードを回収する。日ごとに増える敵先発隊の機動兵器。安堵の時間もなく戦闘の日々が続く。遂に、反軍艦隊より先に敵軍艦隊が衛星カオスに到着して、次々と降下した。3名は艦隊防衛として埋もれる百島の衛星活性化装置を異常発動させる。新天地を敷に渡すことはできない。3名は衛星カオスを元の死の星に還えようと試みる。大気成分が破壊されて、

200度の火災が樹を、大地を、大惑を、敵軍艦隊を呑み込む。全てが無に化した。赤く燃える衛星カオスから脱出したポットの外窓に次期第16惑星活性化計画の惑星ティラーが見える。この新天地の攻防の為に再び戦火があがるであろう。ラビィ、パティ、ラミィを乗せたカプセルは大気圏、そして重力圏を脱出した。宇宙を漂うポットが遅れて衛星カオスに到着した友軍残存艦隊に回収される。静寂な一瞬が過ぎて、新たな闘争が始まる。





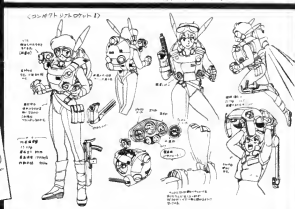
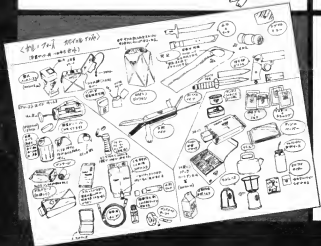
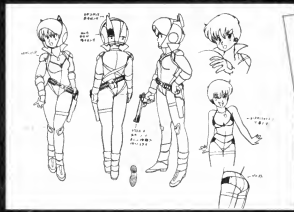
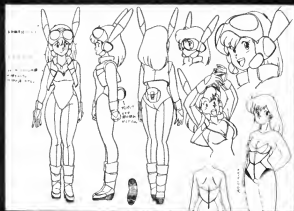


illustration • KEN-ICHI SONODA

スターフロント：ガルフォース は3D
フォトコミックで構成されている。1.8スケ
ールのディオラマに、ラビィ、パティ、ラミ
ィのキャラクターはシリコンゴムの型からポ
リウレタン（合成樹脂）で造ったフィギュア、
メカニックはバキュームフォーム（真空成形）
で造ったり、市販の模型の部品でスクラッチ
して造ったガレージキットを組み合わせる。
そして、物語の各場面をディオラマと、その
後方に設置したスクリーンに映写機で映写し
た背景を多束露光で撮影する。このリア・プ
ロジェクションという撮影方法で「ガルフォ
ース」の世界をリアリティに描くことができる。
これが従来に無い3Dフォトコミック
である。

「スターフロント・ガルフォース」の原案
作品は宇宙戦闘機乗り物語、「スターズコー
ードロン481」（原作 柿沼秀樹）というハード
な作品であった。この作品が検討を重ねて、
途中に「ねこミミ」（アートミックのオリジナ
ル・フィギュア）のデザインをした團田健一
氏が加わり、ガルフォース になった。メカ
ニックのコンセプトとタイトル（スターズ
コードロン481・ガルフォース）が残った以外は
殆んど変わってしまう。ラビィは「ねこミミ」
に続く「うさミミ」がデザイン・ベースであ
る。（キャラクター・ネームも「うさミミ」＝
ウサギ＝ラビィである。ちなみにヒョウ＝パ
ティ、ヒツジ＝ラミィ、ライオン＝エルガ
ティ、オオカミ＝ルフィー、ウマ＝ポニー、ネコ
＝キャティになる。そして、「作品表解説」を読
むと面白い。）メカニックは表現の情報量が多
い3Dの魅力を生かして、無骨なフォルム、
複雑なタイトルデザインが意識されている。
表現方法の差異でデザインが変わる好例
であろう。（緊急降下用ベースプロップムだけ
が「エターナルストーリー」と「スターフ
ロント」にオーバーラップしている。）

ガルフォース・フィギュア・リスト・ラー
ク(0422-22-9078)スターフロント・ラビィ
/パティ/ラミィ(1/12各¥2000)▼エターナル
ストーリー・ラビィ/エルサルフィー(1/8
各¥3800)/パティ/ラミィ/ポニー/キャ
ティ(1/8各¥3600)▼アニメイト・フィルム
(03-987-4319)ティフォルム・ラビィ(8cm
¥700)



★「スターブレスト・ガルド」のデザイン、エターナルストーリーのデザインと比較すると面白い。藤田氏はキャラクターの他に武器機甲等の小物のデザイン。松沼氏がデザインしたメカニックのクリーンアップもした。

▼大人気を得たオリジナル「フィギュア、ぬいぐるみ」に続く「うるぐら」のデザイン、このデザインが「ガルド」のデザイン。という作風の方向性を決めた。コスチュームのコンセプトは「もろもろ」が面白い。



好評発売中

完全版資料集

絶賛!?
発売中

ビデオ『ガルフォース』を完成させる為には、こんなに多くの材料が必要だった！製作資料全掲載！究極の「完全版資料集」今ここに登場！！

カラーボード・名場面原画集・企画書・絵コンテ・準備稿・決定稿・コメント等々。総156頁の大迫力。1200円。

オリジナルコミック プライベート ライヴ

アニメイトコレクション④描きおろしマンガ61ページを含む園田健一の同人誌掲載作品、特集記事を収録。8/下発売予定。予価850円。



柿沼秀樹氏原案協力によるガルフォース・オリジナル・ゲームブック。予価450円。

書きおろし ゲームブック

通信販売のご案内

お申し込み方法
便せんにあなたの住所・氏名・TELを明記の上、現金書留にて書籍の代金と送料500円(一律)を同封してお申し込み下さい。商品発送は、現金書留到着後2～3週間ほどかかります。

お申し込み先
〒171東京都豊島区西池袋1-43-7福住ビル4F
株式会社ビックプロモートサービス
書籍通販係 TEL03(985)5611

オリジナルフィギュア

「ガルフォース エターナルストーリー」ビデオ発売記念、ラビィ オリジナルフィギュア(三頭身)を限定販売致します。
ご希望の方は、フィギュア代700円と送料120円、計820円を郵便振替にてお送り下さい。
郵便局の振替窓口で振替用紙をもらい、右の事項を正確に記入して下さい。



限定販売のおしらせ

口座番号——東京9-104610
加入者名——株式会社アニメイトフィルム
払込者住所氏名——あなたの住所、氏名、電話番号を記入して下さい。
通信欄(ウラ)——「ラビィ オリジナルフィギュア希望」

お問い合わせ先
〒171東京都豊島区西池袋1-43-7福住ビル401
株式会社アニメイトフィルム TEL03(987)4319

アニメイトコレクション①

★魔法の天使 クリーミーマミ

TVシリーズ・ビデオフィルム&ストーリー
オリジナルポスター
オリジナルイラスト

マンガ
スタッフ&キャスト
インタビュー
スクランプ大辞典



TVシリーズビデオ
完全収録保存版

アニメイトコレクション②

スーパーパーフェクトムック ダーティヘア

オリジナルイラスト
オマケ・ケイとユリ
の着せかえしおり



テレビシリーズ・ビデオ
フィルム&ストーリー
スタッフリレーインタビュー



オリジナルノベル
オリジナルコミック